THÁNG 11.2006 SỐ 36
PC WORLD VIETNAM
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

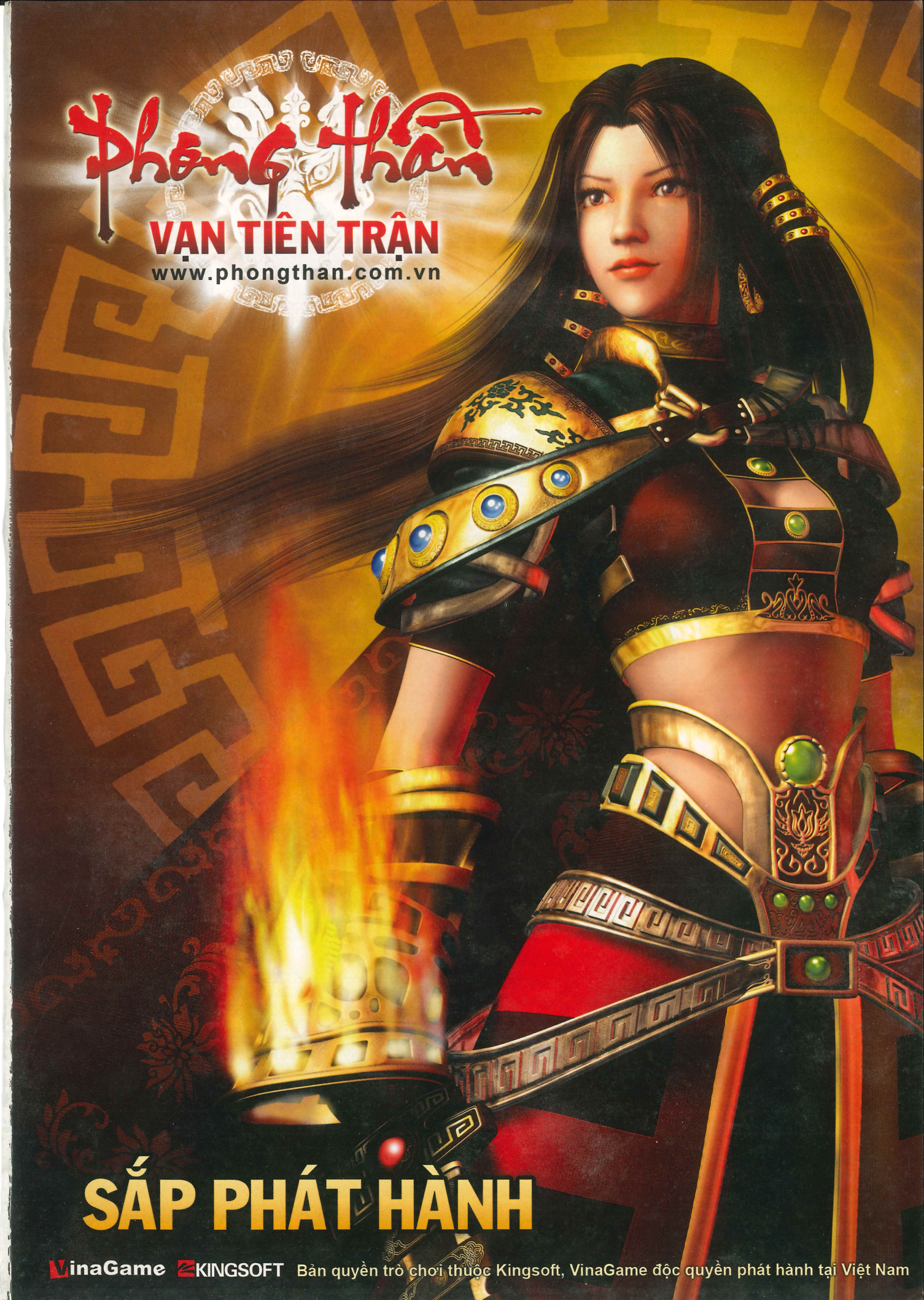
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH ● CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

COMPANY of HEROES
BIỆT ĐỘI ANH HÙNG

2 PHIẾU GIẢM GIÁ Tr.75

Giá: 9800 đồng


Phong Thần
VẠN TIÊN TRẬN
www.phongthan.com.vn
SẮP PHÁT HÀNH
VinaGame
KINGSOFT
Bản quyền trò chơi thuộc Kingsoft, VinaGame độc quyền phát hành tại Việt Nam

THÁNG 11.2006 - SỐ 36

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

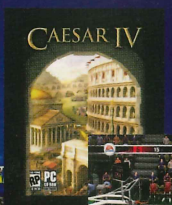
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

16 Company of Heroes – Biệt đội anh hùng

11 Caesar IV – Kẻ chinh phục trở lại
14 NBA Live 07 – Bóng rổ nhà nghề
21 Lego Star Wars II: The Original Trilogy – Chiến tranh giữa các vì sao
24 El Matador – Dũng sĩ El Matador
27 Mech Assault Phantom War – Cuộc chiến ảo
28 Valkyrie Profile 2: Silmeria – Nữ thần chiến tranh



30 Okami – Thái Dương Thần Nữ
32 Guilty Gear Judgment – Chiến binh công lý
33 Lumines – Cuộc chiến khối vuông
33 Rollercoaster Rush – Tàu lửa siêu tốc
34 Game ĐTDĐ XIII: Tìm lại quá khứ
34 Nightmare Creatures – Giấc mộng giải cứu Praha

TIN TỨC

5 Tin nước ngoài
8 Tin trong nước
10 Kim học danh gia bàn về Cửu Long Tranh Bá

ĐIỂM GAME

35 Ducati World Championship – Giải vô địch Ducati
36 Backyard Baseball 2007 – Bóng chày thiếu nhi
37 Faces of War – Chiến trường muôn mặt
38 Wings Over Europe: Cold War Gone Hot – "Chim sắt" trời Âu
39 Joint Task Force – Lực lượng giải cứu
40 The Guild 2 – Cuộc chiến bang hội
41 Safecracker: The Ultimate Puzzle Adventure – Chuyên gia phá két
42 Dragon Ball Z : Bukodai Tenkaichi 2 – Thiên hạ vô địch 2
43 Metal Slug 6 – Tứ chiến binh 6
44 Mortal Kombat: Armageddon – Trận chiến cuối cùng
45 Just Cause – Chính nghĩa

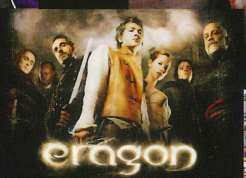
NHỊP ĐIỆU CUỘC SỐNG
AUDITION
Phát hành bởi VTC GAME ONLINE yedang online T3 ENTERTAINMENT
http://au.vtc.vn
Khuyến mại lớn Tháng 10
Từ16/10 đến 31/10/2006
Tặng 50% giá trị cho TÀI KHOẢN nạp Vcoin lần đầu tiên
Vcoin
60.000 VND
15.000 VND
SMS
NAP <TênTàiKhoản> gửi đến 8730

SẮP PHÁT HÀNH

46 Ninja Gaiden Sigma – Huyền thoại Ninja

50 Cuộc "cách mạng" game chiến thuật

53 Rayman Raving Rabbids – Cuộc xâm lăng của loài thỏ



54 CellFactor: Revolution

54 Marvel: Ultimate Alliance

54 Great Invasions

54 Eragon

55 Age of Conan: Hyborian Adventures

55 Left Behind: Eternal Forces

56 The Mark

56 Killzone: Liberation

56 Dead Reefs

56 Alpha Prime

57 Guitar Hero II

57 Vanguard: Saga of Heroes

CŨ MÀ HAY

58 The Typing of the Dead – Gõ phím trừ ma

59 Global Operations – Lực lượng đa quốc gia

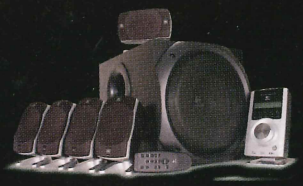
60 Onimusha Warlords – Huyền thoại hiệp sĩ đạo

TRỢ GIÚP

62 Hiệp Khách Giang Hồ: Bảo vật Ngũ Tinh Giáo

64 Hỏi – Đáp

PHẦN CỨNG



65 Loa máy tính: Hoàn mĩ cho game

66 Tai nghe: Nghe cũng lắm... công phu

68 Đồ nghề cho PSP (phần 2)

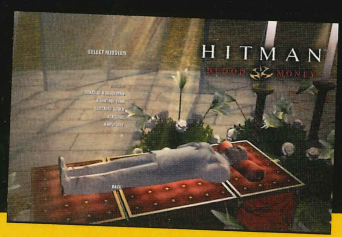
SỰ KIỆN

69 Gunbound World Championship 2006 – Lần đầu, giật giải đầu

71 Giải Vô địch thể thao điện tử Việt Nam – E-Sport Championship

73 Châu Âu đón chào World Cyber Games 2006

SÂN GAME



74 Tân Thái Bình Champion League: 3 tuần sôi động

75 Nhạc game: Sự bình yên chết chóc

MICROSOFT TỰ TIN VỚI XBOX 360 VÀ HD DVD

Trong buổi phỏng vấn dành riêng cho tạp chí GamePro được thực hiện gần đây, ông Albert Penello - Giám đốc tiếp thị nhóm sản phẩm phần cứng của Microsoft đã phân tích các ưu thế trong chiến lược của hãng này với Xbox 360 và đầu đọc HD DVD dành cho hệ máy này.

Xbox 360 và HD DVD Player

Vào thời điểm hiện tại, Microsoft vẫn chưa sẵn sàng công bố giá bán cuối cùng cho Xbox 360 HD DVD Player nhưng ông Penello tiết lộ rằng thiết bị này sẽ là đầu đọc DVD thế hệ mới có giá thấp nhất một khi chính thức xuất hiện vào cuối năm nay.

Theo nhiều website game hàng đầu, Microsoft gần như chắc chắn sẽ tung đầu đọc HD DVD dành cho Xbox 360 ra thị trường vào giữa tháng 11 này với giá khoảng 199 USD (riêng thị trường Nhật giá 168USD) nhằm cạnh tranh với đầu đọc Blu-ray trên PS3 của Sony.

Ngõ xuất DVI và HDMI

HD DVD Player sẽ không bổ sung ngõ xuất tín hiệu DVI hay HDMI và ông Penello xác nhận "hiện tại không có bất kỳ kế hoạch nào cho Xbox 360 trong việc hỗ trợ các định dạng video kỹ thuật số này". Tuy nhiên ông cũng không loại trừ trường hợp "một ngày nào đó, chúng tôi có thể bổ sung chúng". Penello đã phản bác kịch liệt những chỉ trích cho rằng ngõ xuất tín hiệu HD dạng analog của Xbox 360 là hàng chiếu dưới và cho rằng "thực tế cho thấy, với người dùng sở hữu thiết bị hiển thị hỗ trợ tín hiệu HD thông thường, sự khác biệt giữa tín hiệu ngõ xuất component và HDMI là không tồn tại".

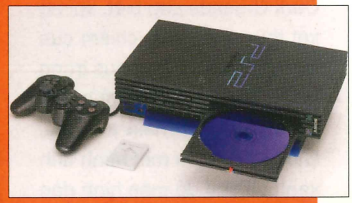
Xbox 360 sẽ được nâng cấp phần cứng

Khi được hỏi liệu Microsoft có ý định thiết kế lại Xbox 360 để tích hợp đầu đọc HD DVD hay không, Penello thận trọng trả lời "mọi thứ đều có thể xảy ra... nếu như HD DVD phổ biến hơn và việc này hoàn toàn khả thi về mặt kỹ thuật". Penello không nói rõ thời điểm nâng cấp và cho rằng Microsoft cần chờ đợi xem định dạng đĩa quang nào sẽ là người chiến thắng cũng như hãng này mong muốn đem đến cho người dùng một lựa chọn (đầu đọc HD DVD gắn ngoài - NV).

Penello cũng chỉ ra phiên bản Xbox 360 Core System (255 USD, không có đĩa cứng) chính là cách mà Microsoft nhanh chóng giành ưu thế về giá trên thị trường.

Bất chấp tất cả lời ong tiếng ve về việc Sony trì hoãn ngày phát hành PS3 tại châu Âu (và cả Nga, Trung Đông, Úc và châu Phi) sang tận tháng 3/2007, ông Michael Ephraim - Giám đốc Sony Computer Entertainment Australia vẫn mạnh miệng cho rằng họ (Sony) sẽ làm chủ thị trường máy chơi game console tại Úc trong mùa mua sắm cuối năm nay. Theo Ephraim, người dùng phải chi khoảng 400 đôla Úc để sở hữu Wii hay 649 đôla Úc đối với phiên bản Xbox 360 20GB bundle và đây là mức giá khá cao để đầu tư một máy chơi game tại nhà, trong khi đó giá PS2 hiện giảm xuống còn 199,95 đôla Úc. Ephraim giải thích rằng Sony "rất kính trọng chiến lược lâu dài của Nintendo" nhưng ông này tin tưởng mùa Giáng Sinh sắp đến sẽ thuộc về PS2 và dự báo có khoảng 200.000 chiếc PS2 sẽ được tiêu thụ trong thời gian từ tháng 10 đến hết tháng 12 năm nay.

Ngoài ra, Ephraim cũng cho biết chiến dịch quảng bá trong mùa Giáng Sinh 2006 này của Sony sẽ tập trung vào các game xã hội như SingStar, Buzz, EyeToy và Guitar Hero. "Tất cả đã vào vạch xuất phát và Sony sẽ chi ra khoảng 3 triệu đôla Úc để làm quảng cáo cho PS2 và game cho hệ máy này", Ephraim nói thêm.



HALO sẽ có phần thứ 4?

Ngay khi ngày phát hành của Halo 3, con át chủ bài mà Microsoft đặt cược vào Xbox 360, vẫn còn là ẩn số thì trong khuôn khổ triển lãm X06 diễn ra vào 27-28/9 vừa qua tại Barcelona (Tây Ban Nha), đạo diễn tài ba Peter Jackson đã chính thức lên tiếng về việc đưa vào hoạt động studio Wingnut Interactive - đối tác độc quyền của Microsoft - và được giao phó trách nhiệm phát triển một tựa game Halo mới.

Tại X06 này, cả giám đốc tiếp thị phụ trách mảng Xbox 360 của Microsoft là Peter Moore và Jackson đều công bố tương lai của "một thế giới giải trí tương tác mới". Tuy nhiên, theo Jackson, tên của game mới vẫn còn nằm trên bàn phác thảo và thể loại cũng chưa được quyết định cụ thể. Ông này cho rằng "dưới góc nhìn của người làm phim, rõ ràng Xbox 360 là một sân khấu lớn để các tiểu thuyết gia có thể làm việc cùng tác phẩm của mình như những gì từng làm với điện ảnh và sách văn học, nhưng lần này trong một môi trường mang tính tương tác nhiều hơn".

LOTR CÓ BẢN MỞ RỘNG

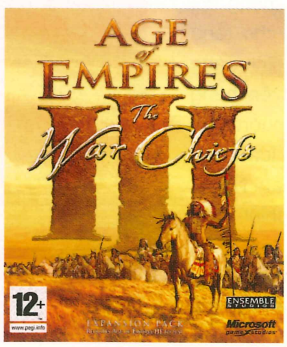
Hãng EA cho biết đang trong giai đoạn phát triển Lord of The Rings: The White Council, game RPG dành cho PC và các thế hệ trong tương lai. Game được xây dựng dựa trên nội dung của bộ tiểu thuyết của J.R.R Tolkien và sẽ đưa người chơi về thời điểm trước khi phiên bản War of Ring bắt đầu. Theo dự kiến, game có kết thúc mở, bao gồm các nhân vật Gandlf, Elrond, Saruman và Galariel. Nếu không có gì trở ngại, The White Council sẽ có mặt vào cuối năm 2007.

WARHAMMER 40K TÁI XUẤT VÀO 2007

Một số game thủ hoàn tất trò chơi Warhammer 40K: Dark Crusade cho biết, khi họ kết thúc cuộc xâm chiếm của mình ở hành tinh Kronus trong chiến dịch chơi đơn thì game xuất hiện cảnh nhìn từ ngoài không gian của một hành tinh xanh và sau đó màn hình dần dần chuyển sang màu tối đen và lộ rõ dòng chữ "2007". Phải chăng THQ hứa hẹn bản mở rộng kế tiếp của Warhammer 40K sẽ xuất hiện vào năm sau?

WARCHIEFS XÂM LƯỢC GAMESPOT

Từ ngày 3/10 vừa qua, người chơi có thể lên website *Gamespot.com* để tải về bản demo của bản mở rộng đầu tiên của trò chơi Age of Empires III: Warchiefs với dung lượng 517MB. Bản demo này cung cấp 2 nhiệm vụ đầu tiên với phe thổ dân Iroquois và quân Đức.

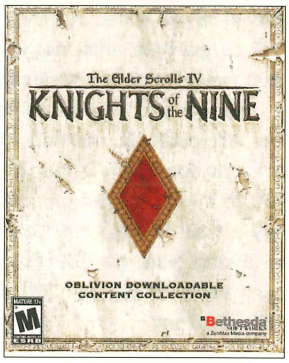


TIN VUI TỪ BLUE BYTE

Nhà phát hành Ubisoft vừa cho biết studio đặt tại Đức của họ là Blue Byte đang chạy nước rút để có thể hoàn tất và kịp phát hành trò chơi The Settlers VI vào năm 2007. Đây là game chiến thuật được Ubisoft hứa hẹn "sẽ là sự kết hợp hoàn hảo giữa các yếu tố được nhiều người yêu thích và những phát triển mới, cũng như đây là game chiến thuật có phần đồ họa hấp dẫn nhất".

KNIGHTS OF THE NINE SẴN SÀNG

Khi Bethesda Softworks công bố đang phát triển phiên bản PS3 cho tựa game nhập vai The Elder Scrolls IV: Oblivion vào tháng trước, hãng này úp mở rằng bản mở rộng Kinights of the Nine cho game này trên PC và Xbox 360 đang trong giai đoạn hoàn tất. Bản mở rộng cung cấp một vài nhóm quân mới, các nhiệm vụ truy lùng mới cũng như nhiều loại vũ khí



hiện đại hơn. Theo dự kiến, bản mở rộng sẽ được phát hành vào ngày 21/11 tới.

BÙNG NỔ CHIẾN TRANH HALO

Tại triển lãm X06, Microsoft công bố đã thuê nhà phát triển Ensemble Studios xây dựng một game chiến thuật thời gian thực (RTS) về hành tinh Halo. Có tên là Halo Wars, game này sẽ có mặt trên Xbox 360 (và nhiều khả năng có thêm PC) nhưng ngày phát hành vẫn chưa được ấn định cụ thể.

Ngay sau khi X06 kết

thúc, website của trò chơi này đã xuất hiện tại địa chỉ *www.halowars.com* và cung cấp vài thông tin chưa từng được công bố. Theo đó, câu chuyện Age of Empires: The Halo Editions (tên khác của Halo Wars) diễn ra vào thời điểm trước phiên bản Halo gốc, khi lần đầu tiên tổ chức UNSC Marine chạm trán với lực lượng Covenant. Người chơi sẽ đảm nhận vai trò dẫn dắt nhân loại và phe Spartan (lực lượng Spirit of Fire của UNSC) chống lại quân Covenant.

PREY 2 SẼ MIỄN PHÍ

Trên diễn đàn của webiste 3D Realms, đại diện hãng này cho biết nội dung bổ sung cho trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất Prey đang được xây dựng và sẽ cho phép người chơi PC hay Xbox 360 tải về miễn phí trong thời gian sắp đến. Phần bổ sung này sẽ tập trung vào các map và skin dành cho mục chơi Multiplayer.

VALVE LÊN DÂY CÓT CHO ROBOBLITZ

Chỉ trong vài tuần nữa, người chơi có thể tải về trò chơi hành động RoboBlitz thông qua dịch vụ tải về Steamed với giá khoảng 15 USD. Game sử dụng engine Unreal Engine 3 và người chơi sẽ vào vai một chú robot phải ra tay cứu giúp thế giới khỏi bọn cướp ngoài không gian. Ngoài ra, phiên bản RoboBlitz dành cho Xbox 360 cũng sẽ xuất hiện trên Xbox Live Marketplace trong năm 2006 này.

PES 6 RA MẮT CHÂU ÂU

Trong khi giới hâm mộ tại Mỹ phải chờ đến mùa đông sang năm mới có thể thưởng thức Pro Evolution Soccer 6 (trên PS2, Xbox360 và PC), thì Konami cho biết tựa game này đã nghiễm nhiên yên vị trên các kệ hàng châu Âu từ 27/10 vừa qua. Còn được biết đến với tên gọi Winning Eleven, phiên bản trên PSP và DS được dự kiến sẽ xuất hiện trong thời gian sớm nhất.

BIOWARE ĐỂ MẮT ĐẾN DS

Được xem là ông vua của game nhập vai nhờ để lại những dấu ấn khó phai như Jade Empire, Neverwinter Nights,...mới đây, BioWare vừa tiết lộ họ đang lập nhóm để chuẩn bị dự án làm game cho hệ DS. Thông tin và tên tuổi của trò chơi vẫn được giấu kín, tuy nhiên BioWare cho biết chủ nhiệm dự án này sẽ là Dan Trudge, cựu chủ tịch và đồng sáng lập Exile Studios trước đây.

NINJA GAIDEN XUẤT HIỆN TRÊN PS3

Là nguyên nhân chính khiến nhiều game thủ móc hầu bao mua Xbox, Tecmo lại tiếp tục tạo được sự chú ý lẫn ngạc nhiên khi công bố phiên bản hoàn chỉnh của trò chơi Ninja Gaiden mang tên Ninja Gaiden Sigma sẽ xuất hiện trên PS3.

Phiên bản này được cải thiện phần đồ họa và bổ sung thêm các khu vực mới. Các đoạn phim trước đây sẽ được dựng hoàn toàn ở chế độ thời gian thực. Nhân vật chính Hayabusha sẽ được tích hợp thêm các đòn liên hoàn và vũ khí mới.

PHANTASY STAR NHẬP LÀNG XBOX360

Sega vừa công bố mức phí chơi của Phantasy Star Online là 800 yên Nhật (tương đương 7 USD). Đồng thời, hãng cũng cho biết phiên bản dành cho Xbox 360 của game này đã có mặt tại Nhật vào ngày 14/11 với mức giá 7140 yên (60USD). Phiên bản này đem đến phần đồ họa hấp dẫn hơn và hỗ trợ âm thanh 5.1. Bên cạnh đó, gamer Xbox 360 sẽ có dịp thưởng thức trò chơi cùng nhau qua server riêng, hoàn toàn tách biệt với người chơi trên PS2 và PC.

BỘ SƯU TẬP KINGDOM HEARTS II

Square Enix vừa công bố phiên bản Kingdom Hearts II Final Mix dành cho fan hâm mộ xê-ri game này. Phiên bản trên gồm 2 đĩa, đĩa thứ nhất là Kingdom Hearts II Final Mix và đĩa thứ hai là Kingdom Hearts:Re:Chains of Memories, được xây dựng lại trên nền phiên bản dành cho Gameboy Advance trước và được bổ sung hình ảnh 3D, những kỹ năng, phân cảnh và hiệu ứng âm thanh không có trong phiên bản gốc.

ELDER ĐỔ BỘ LÊN SONY

Bethesda Software cho biết sẽ phát hành trò chơi The Elder Scrolls IV: Oblivion cho hệ máy PS3 tại thị trường Mỹ vào tháng 11 năm nay. Bên cạnh đó, bản dành cho PSP là The Elder Scrolls Travels: Oblivion cũng dự tính sẽ ra mắt các fan vào mùa xuân 2007.

EA ĐÓNG CỬA DICE

Gã khổng lồ EA đã chính thức công bố đóng cửa studio Digital Illusions Canada (Battle Field) đặt tại Ontario. Giải thích nguyên nhân của sự việc này, ông Tiffany Steckler, giám đốc truyền thông của EA cho biết "Ở Canada, EA đã có 3 studio khác ở Burnaby, Vancouver và Montreal, do vậy chúng tôi không cần studio phát triển khác ở Ontario".

POKEMON BÁN CHẠY

Dù mới ra mắt vào 28/9 vừa qua thế nhưng game nhập vai Pokemon Diamond & Pearl cho hệ máy DS đã tiêu thụ được hơn 1,5 triệu bản tại quê nhà. Pokemon Diamond đạt số lượng 813.237 bản so với 762.029 bản của Pokemon Pearl.

SQUARE ENIX RỘN RÀNG NHẬP VAI

Final Fantasy VI dành cho Gameboy Advance sẽ phát hành tại Nhật vào ngày 30/11 tới đây. Trò chơi được bổ sung thêm các "summon beasts" mới không có trong phiên bản trước đây, điển hình là Leviathan. Hãng này cũng vừa công bố game hành động nhập vai Crisis Code: FF VII dành riêng cho PSP sẽ đặt chân lên đất nước mặt trời mọc vào mùa xuân năm sau.

SONY BÁC BỎ TIN ĐỒN

Ken Kutaragi, chủ tịch Sony cho biết hãng không có kế hoạch giảm giá PS3 tại thị trường Bắc Mỹ và châu Âu. Theo Kutaragi, tại 2 thị trường trên, mức giá mà Sony đưa ra ban đầu vẫn được phần lớn người tiêu dùng chấp nhận, tuy nhiên ý kiến phản hồi tại quê nhà không nồng nhiệt lắm khiến hãng quyết định giảm 20% giá cho sản phẩm tại Nhật. Ngoài ra, Phil Harrison, giám đốc Sony cũng xác nhận PS3 sẽ không khóa mã vùng đối với game, ngoại trừ phim ảnh.

GAME ĐUA XE CHO CẢ PSP VÀ PS3

Namco Bandai công bố game đua xe Ridge Racer sẽ có mặt trên PS3 qua kênh bán hàng trực tuyến e-distribution, người chơi có thể tải trò chơi từ PS3 qua PSP và thưởng thức game ngay trên PSP.

Genki cũng vừa chính thức công bố Wangan Midnight và Wangan Midnight Portable dựa trên anime cùng tên cho cả PS3 và PSP. Phiên bản PSP cho phép người chơi

trao đổi dữ liệu với phiên bản trên PS3.

WII CHỜ RESIDENT EVIL

Không lâu sau khi cho biết Resident Evil 5 sẽ cập bến Xbox 360 và PS3, Capcom công bố một phiên bản khác thuộc xêri Resident Evil sẽ ra mắt trên Wii mang tên Biohazard: Umbrella Chronicles. Phiên bản này sẽ tận dụng ưu điểm vượt trội của tay cầm Wii cho phép người chơi thực hiện nhiều thao tác linh hoạt và hấp dẫn khác.

TRI-ACE LÀM GAME X360

Từng đảm nhận Star Ocean và Valkyrie Profile, Tri-Ace công bố tít mới cho Xbox 360 có tên Infinite Undiscovery, game nhập vai thần thoại với những trận đánh theo chế độ thời gian thực.

CIRCLE OF DOOM ẤN ĐỊNH NGÀY RA MẮT

Phantagram cho biết trò chơi KUF: Circle of Doom sẽ ra mắt thị trường Nhật vào quý 2 năm sau. Hãng này cũng cho biết trò chơi đã chuyển từ game hành động chiến thuật sang thể loại hành động phiêu lưu trộn lẫn yếu tố nhập vai. Người chơi sẽ tùy chọn 1 trong 6 nhân vật khác nhau, bao gồm Kendal, Regnier, Celine, Flesh Sphere, Sculptor và Phantom Knight.

PHỤ KIỆN PS3

Hãng Sony vừa công bố giá phụ kiện đi kèm PS3: tay cầm không dây giá 5000 yên Nhật (42 USD), bộ chuyển thẻ nhớ 1500 yên (13 USD) cho phép người chơi chuyển file save từ card save trên PS1 và PS2 qua PS3 bằng cổng USB, BD Remote Control sử dụng công nghệ Bluetooth 3600 yên (30USD).

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC

THỊ TRƯỜNG ẢO, GIÁ TRỊ THỰC

Đáp ứng nhu cầu tìm hiểu, học hỏi của các bạn trẻ về vấn đề thương mại điện tử, trung tâm tư vấn CNTT ITConnect kếp hợp với đoàn trường ĐH Ngoại Ngữ Tin Học - HUFLIT tổ chức hội thảo chuyên đề "Kinh doanh online - thị trường ảo mang lại giá trị thực", với sự tham gia của các chuyên gia CNTT, giảng viên uy tín của trường, cùng đại diện công ty VinaGame vào ngày 14/10/06. Cũng tại hội thảo, VinaGame đã trao tặng 3 suất học bổng cho sinh viên khá giỏi, có hoàn cảnh khó khăn. Được biết, ban tổ chức dự kiến sẽ nhân rộng mô hình hội thảo này trên cả nước.

ASIASOFT ĐỒNG HÀNH CÙNG IT WEEK 2006

Hãng Asiasoft sẽ tham gia Tuần Lễ Tin Học Việt Nam (IT Week 2006) lần thứ 5 diễn ra từ 26-30/10/06 tại trung tâm Hội Chợ Triển Lãm Giảng Võ - Hà Nội với game "Hiệp khách giang hồ" online và Tam Quốc Chí online - game chiến thuật trực tuyến sắp được phát hành, bản close beta sẽ được mở vào thời điểm diễn ra IT week 2006. Khách tham quan được chụp hình và giao lưu với các nhân vật trong game như: Quan Vân Trường, Lữ Bố, Điêu Thuyền... Asiasoft còn tổ chức những cuộc trình diễn trước thời điểm diễn ra IT Week của những nhân vật trong game đến các cyber café tại Hà Nội; tặng vật phẩm trong game cho game thủ...

VINAGAME CỨU TRỢ ĐỒNG BÀO MIỀN TRUNG

Công ty VinaGame phối hợp cùng Báo Công An TP. HCM đã phát động chương trình "Tấm lòng hào kiệt" nhằm quyên góp cứu trợ đồng bào miền Trung bị ảnh hưởng bởi bão Xangsane. VinaGame đã trực tiếp trao số tiền ủng hộ 50 triệu đồng cho đại diện báo Công An TP.HCM và thông báo quyên góp từ 2 nguồn còn lại là game thủ Võ Lâm Truyền Kỳ và nhân viên công ty. Ngày 14/10/06, 12 game thủ VLTK và đại diện VinaGame đã cùng đoàn công tác của báo Công An TP.HCM ra tận các tỉnh miền Trung để trao tặng tổng số tiền quyên góp 163.000.000đ.

VTC GAME PHÁT HÀNH THẺ VCOIN MỚI

VTC Game quyết định phát hành loại thẻ Vcoin dùng chung cho tất cả các tài khoản của các trò chơi mà họ đã và sẽ phát hành. Vcoin Card có mặt trên thị trường từ ngày 14/10/06 và được phân phối song song với thẻ Cao Bồi Không Gian đang lưu hành, cả hai đều có giá trị sử dụng như nhau. VTC Game cũng thông báo tất cả thẻ Cao Bồi Không Gian đã phát hành sẽ được tăng thời hạn sử dụng đến 31/12/07. Vcoin Card có hai loại mệnh giá là 60.000đ tương đương 600 Vcoin và 15.000đ tương đương 150 Vcoin. Ngoài ra VTC Game còn có chương trình khuyến mãi tặng thêm 50% Vcoin khi nạp thẻ trong tháng 10. Tất cả các tài khoản của VTC Game được kích hoạt trước ngày 12/10 chưa nạp Vcoin lần nào khi nạp Vcoin lần đầu tiên đều được tặng thêm 50% giá trị của thẻ Vcoin đó (kể cả nạp Vcoin bằng SMS). Thời gian chương trình khuyến mãi bắt đầu từ ngày 16/10 đến hết ngày 31/10/06.

CỬU LONG TRANH BÁ (CLTB) TRAO GIẢI ĐỆ NHẤT ANH HÙNG ĐOÀN

Trong tuần đầu tiên của tháng 10, game trực tuyến CLTB đã xác định được ba "Anh hùng đoàn" mạnh nhất trên cả bốn máy chủ. Điểm đặc biệt là cả 3 đoàn đoạt giải: DelayVL, All4Money, Masta4ever đều thuộc máy chủ Ỷ Thiên. Các đoàn đoạt giải trong tuần sẽ được trao phần quà bao gồm: kỷ niệm chương và kinh phí tổ chức offline tương đương lần lượt là 1.500.000đ, 1.000.000đ và 500.000đ.

MUVN XUẤT HIỆN CÁC VẬT DỤNG HOÀN HẢO

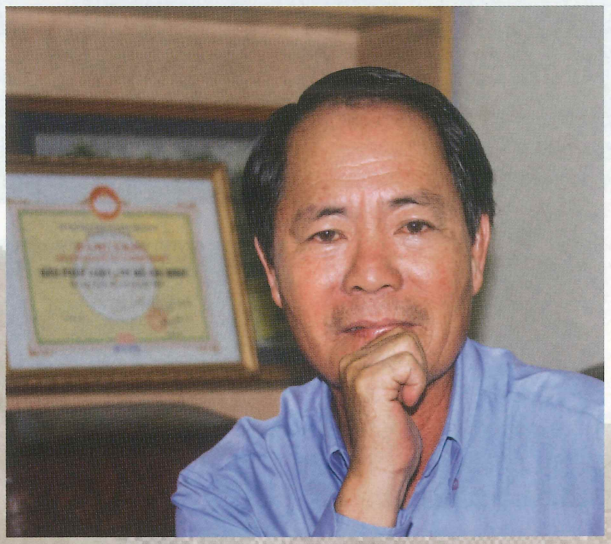
Vừa qua, MUVN do lỗi chuyển server dẫn đến việc phát sinh ra một số vật dụng hoàn hảo khác thường. Ban quản trị trò chơi đã khuyến cáo game thủ không nên vì quá ham muốn các đồ vật này mà mua bán hoặc lưu giữ chúng vì các vật dụng này sẽ bị hệ thống quét của máy chủ Tình Yêu xoá bỏ mà không cần thông báo.

RAGNAROK ONLINE: XÓA TÊN BẮT ĐẦU LÀ GM

Vừa qua, ban quản trị của trò chơi Ragnarok Online đã phải đau đầu về các vụ khiếu nại, than phiền bởi một số game thủ đã giả mạo GM (Game Master) nhằm ăn cắp thông tin cá nhân, tài khoản, email... của người chơi. Các game thủ này đã sử dụng tên (nick) gần giống với GM như: ở cụm server Sành Điệu là các nick GM Happy, GM Funny; cụm server Năng Động là các nick GM Smiley, GM Lovely. Cách nhận biết GM thật: Tên GM luôn luôn có màu vàng, GM nam luôn mặc áo dài trắng viền vàng, GM nữ mặc váy ngắn trắng viền vàng và khi trò chuyện sẽ có chữ màu vàng.

Kim học danh gia* bàn về Cửu Long Tranh Bá

Với tinh thần "hiểu game, chơi game, cảm game", Thế Giới Game đã trò chuyện với nhà văn, nhạc sĩ Vũ Đức Sao Biển, người chấp bút biên tập toàn bộ kịch bản của Cửu Long Tranh Bá, về tính nhân văn và chủ nghĩa hiện sinh trước khi ông theo một chuyến đi cứu trợ đồng bào gặp cơn bão Xangsane tại miền Trung.



Cuộc "tương ngộ" giữa ông và Jwa Baek như thế nào?

Về tiểu thuyết võ hiệp, từ trước đến giờ, Việt Nam chịu nhiều ảnh hưởng của tác giả Trung Quốc như Kim Dung, Cổ Long, Hàn Giang Nhạn, Tư Mã Linh... Đối với Jwa Baek hay Tả Bách, tác giả kịch bản Cửu Long Tranh Bá, tôi biết đến ông khi tham gia biên tập kịch bản cho trò chơi này. Các tác phẩm trước đó của ông tôi cũng có nghiên cứu qua như "Đại Đao Ngạo", "Kim Tiền Biểu", "Thiên Ma Quân Lâm"...

Điểm "lạ" của Tả Bách với các tác giả khác như Kim Dung, Cổ Long...

Bút danh Tả Bách nghĩa là "cây thông hướng về bên trái", bộc lộ quan điểm nhìn thế gian theo hướng ngược lại của nhà văn này. Đúng như bút danh của mình, Tả Bách đã cố gắng nhiều để phá bỏ những khuôn mẫu, trên cở sở am hiểu sâu sắc các đặc tính và ưu điểm của thể loại võ hiệp truyền thống.

Truyện của Tả Bách đi theo chủ nghĩa hiện sinh, rất đậm chất "người". Chủ nghĩa hiện sinh là một nhân bản thuyết; theo đó, con người sống bằng hiện thực của chính mình không chỉ cho hôm nay mà còn là nỗi khắc khoải về thân phận. Xuyên suốt các câu chuyện của Tả Bách, bạn sẽ thấy các nhân vật, dù thuộc hắc hay bạch đạo, cũng đều rất "ngay ngắn", hành hiệp trượng nghĩa cho dù chỉ nhận lại rất ít. Hơn nữa, CLTB không đề cập trực tiếp đến cái chết, "đầu rơi máu chảy" mà chỉ nhẹ nhàng, gián tiếp đặt lòng nhân và phẩm giá con người lên cao. Chẳng hạn, một hiệp sĩ được ủy thác đi tìm một người; khi tìm thấy thì người này đã chết và anh ta chỉ thốt lên: "Hình như đây là xác của một thương nhân". Hay trong nhiệm vụ "Hận nữ đăng thiên", hiệp sĩ gặp một cô gái trong làng, giúp cô ta tìm đồ vật, xác người yêu, tìm cha của cô gái để rồi mới biết đó chỉ là hồn ma của cô gái. Nội dung này được thể hiện rất nhẹ nhàng trong game theo "chất" Liêu Trai, Nam Hải Dị Nhân đậm màu đông phương: Hiệp sĩ chỉ biết cô gái nọ đã chết sau khi hoàn thành nhiệm vụ. Nếu anh ta biết cô gái đã chết từ đầu thì có lẽ CLTB đã trở thành game kinh dị! Bản thân tôi khi đọc kịch bản cũng đi từ ngạc nhiên này đến thích thú khác. CLTB cũng không dùng từ "thanh toán", "hạ sát" mà chỉ tới mức... "hạ gục".

Một nét khác của Tả Bách so với Kim Dung là không sử dụng yếu tố bất ngờ để giải quyết mâu thuẫn. Chẳng hạn, trong Tiếu Ngạo Giang Hồ, không ai quên được đoạn Đại Tung Dương Thủ Phí Bân đang định giết một lúc 5 người là trưởng lão Ma Giáo Khúc Dương cùng con gái Khúc Phi Yến, Lưu Chính Phong, Nghi Lâm và Lệnh Hồ Xung thì chưởng môn phái Hành Sơn, Mạc Đại Tiên Sinh bỗng nhiên xuất hiện ra tay can thiệp. Các nhân vật trong CLTB đều có tôn chỉ hoạt động rõ ràng. Ngoài ra, các tác phẩm của Tả Bách, dù truyện hay kịch bản, đều không đi theo dạng tiểu thuyết chương hồi. Theo tôi, kiểu viết này khoa học hơn.

Yếu tố văn hóa xã hội lịch sử trong CLTB?

Tôi đánh giá rất cao khả năng tái hiện các giá trị văn hóa xã hội Trung Quốc trong CLTB; đặc biệt là chất "hiếu võ, hiếu tửu và hiếu bạch". Võ và tửu (rượu) thì dễ hiểu rồi. Còn bạch tức là lụa để viết những câu đối, bút thiếp và vẽ tranh. Con người chỉ tồn tại khi có võ, có lực lượng trong tay. Việc luyện võ trở thành máu thịt. Một ví dụ khác, phái Ma Giáo trong CLTB được thiết kế luôn gắn liền với lửa (Hỏa Linh Thôn, vùng núi lửa, Dung Nham Hồ v.v). Điều này cũng phản ánh phần nào dữ kiện trong lịch sử Trung Quốc, Minh Giáo hay Ma Giáo (đọc rút gọn từ Mani Giáo – Manichéisme) đã được Võ Hậu (Võ Tắc Thiên) cho phép thành lập, là một chi nhánh của Bái Hỏa Giáo (Giáo phái thờ Ngọn Lửa) của Ba Tư (Iran, Iraq ngày nay). Bản thân tôi cũng thích thú khi được xem các nhân vật, môn phái vốn chỉ có trong tiểu thuyết võ hiệp được hiện thực hóa trên game.

Khả năng sản xuất trò chơi trực tuyến mang nội dung võ hiệp kỳ tình của Việt Nam?

Thật ra phim ảnh Việt Nam đã khai thác những yếu tố này. Tuy nhiên, dường như chúng ta còn thiếu điều gì đó nên những bộ phim dã sử của Việt Nam thường đi vào "ngõ cụt". Tôi nghĩ việc làm game về nội dung võ hiệp Việt Nam không dễ mặc dù chúng ta có không ít các môn phái và võ sư danh tiếng. Vì theo quan điểm người Việt, tập võ chủ yếu để giữ gìn sức khỏe trong khi ở Trung Quốc mỗi một môn phái là một thế lực. Nếu chúng ta làm game, cần cân nhắc những yếu tố này.

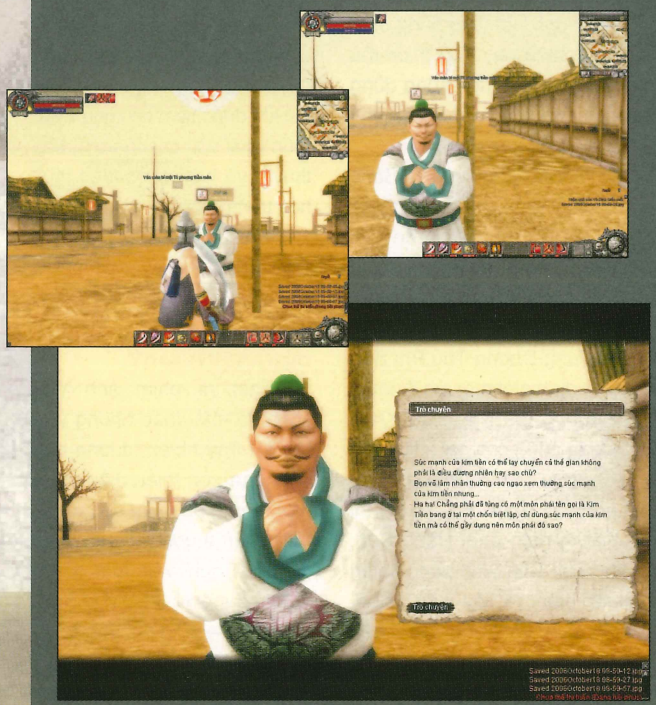
** Kim học danh gia:* người nổi tiếng chuyên nghiên cứu các tác phẩm của nhà văn tiểu thuyết võ hiệp Kim Dung.

Gặp gỡ Tả Bách

Jwa Baek (Tả Bách) sinh năm 1965 tại Kangwondo, Hàn Quốc. Ông tốt nghiệp khoa Triết trường ĐH Sungsil năm 1993 và xuất hiện lần đầu tiên trong thế giới tiểu thuyết võ hiệp với tác phẩm "Đại Đao Ngạo" năm 1995, mở ra chân trời mới cho thể loại tiểu thuyết võ hiệp theo chủ nghĩa hiện sinh.

Tiểu thuyết võ hiệp Đài Loan năm 1961 sau khi được truyền vào Hàn Quốc đã tạo nên văn hoá võ hiệp chịu ảnh hưởng mạnh mẽ của các tác giả Đài Loan như Ngoạ Long Sinh (臥龍生) và Cổ Long (古龍); cuối những năm 80 Kim Dung (金庸) của Hồng Kông được giới thiệu, truyền bá một khuynh hướng khác với võ hiệp Đài Loan... Nói chung võ hiệp Trung Quốc được truyền bá chia đều cho hai khuynh hướng. Trong số những tác giả đó, Jwa Baek kính trọng tác giả Tư Mã Linh (司馬翎) của Đài Loan nhất nhưng ông cũng thừa nhận mình chịu nhiều ảnh hưởng từ tác phẩm của các tác giả khác.

Jwa Baek đầu tiên tạo ra cái sườn lớn của CLTB. Thông qua đặc trưng về ngoại hình của từng môn phái và kịch bản cơ bản mà Jwa Baek tạo ra, Indy 21 bắt đầu phát triển CLTB. Jwa Baek luôn trực tiếp tham gia và suy nghĩ đến từng chi tiết trong quá trình này.



Nhân nghĩa trên kim tiền

... Sau đó, phú hộ Dương Vô Kỵ quay vào nói nhỏ với tổng quản, gã này mau chóng trở ra với một túi tiền trong tay. Lão thảy xuống chân chàng: "Hãy cầm số vàng này và đưa cho ta những bông hoa kia. Cuối cùng thì võ lâm nhân cũng phải khuất phục trước sức mạnh kim tiền thôi". Đợi cho tràng cười điên đại của lão chấm dứt, chàng mới lên tiếng, lời lẽ nhẹ nhàng nhưng dứt khoát: "Tại hạ rất lấy làm tiếc là không thể hoàn thành nhiệm vụ của các hạ giao phó, nên đến đây cáo lỗi cùng các hạ. Bông hoa này có thể dùng để cứu một mạng người, tại hạ không thể vì miếng cơm của mình mà hại người khác. Xin cáo từ!".

Nói đoạn, chàng bước thẳng ra cổng, không một lần ngoảnh lại, mặc những lời đe doạ, van xin của lão phú hộ cùng tiếng khóc lóc giả vờ của ả ái thiếp. Bước ra khỏi cửa, bầu trời đầy sao quang đãng và những cơn gió nhẹ như đồng tình với quyết định của chàng. Sau khi nhận định phương hướng, chàng thẳng tiến về mái tranh ở ngoại thành, nơi có 1 người con gái đang chờ những bông hoa này của chàng... Vừa bước vào cửa, chàng đã bắt gặp ngay ánh mắt ngóng trông của lão nông dân. Một cô gái trạc đôi mươi đang nằm thiếp trên giường, vẻ mặt xanh xao, tiều tuỵ của một người ốm đã lâu.

Nhận được bông hoa từ tay chàng, lão nông dân oà khóc cùng với bao lời tâm sự: "Đa tạ. Xin chân thành đa tạ. Lão sẽ không bao giờ quên ân huệ này. Nghĩa khí của võ lâm nhân vẫn còn, thật đáng mừng! Lão không biết phải lấy gì báo đáp đây... Lão chỉ có vật này... Xin hãy nhận cho. Vật tuy nhỏ nhưng chứa đựng lòng biết ơn của lão với thiếu hiệp đó".

(Trích từ kịch bản Cửu Long Tranh Bá, nhiệm vụ "Huyết Sa Hoa")

COMING SOON !!!
Khuyến Mãi Nhân Dịp Sinh Nhật Lần Thứ 1 Của HaLo-Shop
Info: www.maydientu.com
Cơ Hội Duy Nhất Trong Năm ... Mua Sắm Rẻ Nhất...
Giảm Giá Đồng Loạt Các Mặt Hàng Điện Tử
PlayStation 3 Wii PlayStation 2 XBox XBox360 Nintendo DS Lite PlayStation Portable GameBoy SP
HALO - SHOP
Phương Châm Kinh Doanh : Chất Lượng - Uy Tín - Giá Tốt
ĐC: 80 Pasteur - Q1 - Tel: 9 141 494

CAESAR™ IV

KẺ CHINH PHỤC TRỞ LẠI

CAESAR IV

PHÁT HÀNH	Vivendi Games
PHÁT TRIỂN	Tilted Mill
THỂ LOẠI	Mô phỏng xây dựng
NGÀY PHÁT HÀNH	26/09/06
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium IV 1,6 GHz, 512MB RAM, VGA 64MB, HDD 2GB, Windows 2000/XP

Ngay từ cái nhìn đầu tiên, Caesar IV đã cho chúng ta cảm giác thân thuộc của bản Caesar III ngày nào, ngay lập tức những kỷ niệm, kinh nghiệm và sự thân quen của "Đế chế hùng mạnh" ùa về!

Khi vừa biết tin Caesar IV đã có mặt tại Việt Nam, như bao người hâm mộ khác, người viết háo hức và hồi hộp hòa mình vào thế giới này với mong mỏi sẽ xây dựng lại thành Rome chỉ trong một ngày.

Lạ mà quen

Ngay từ cái nhìn đầu tiên, Caesar IV đã cho chúng ta cảm giác thân thuộc của bản Caesar III ngày nào, ngay lập tức những kỷ niệm, kinh nghiệm và sự quen thuộc của "Đế chế hùng mạnh" (TG Game, số 8/2004, Tr.30) ngày nào tưởng chừng như đã lãng quên lập tức ùa về một cách tự nhiên và dễ dàng. Kingdom là thể loại dành cho những người bắt đầu làm quen với Caesar IV, người chơi sẽ được trợ lý hướng dẫn bằng những lời chỉ dẫn tận tình và rõ ràng. Trước tiên người chơi bắt buộc phải làm quen với các bài hướng dẫn cơ bản của game như: làm thế nào để xây dựng một khu làng với 500 dân cư? Dần dần các bài học sẽ được nâng cao và phức tạp hơn nhiều, từ cách xây dựng, dịch vụ, giải trí, y tế... để biến ngôi làng nhỏ bé ngày nào trở thành một kinh đô hoa lệ.

Đế nghiệp gian nan

Làm chủ những kinh đô rực rỡ, là trung tâm của đế chế chính là mục tiêu của hầu hết game thủ khi chơi Caesar. Nhưng muốn có được sự vinh quang đó, người chơi phải học hỏi và cùng lúc quản lý rất nhiều thứ, từ việc bảo dưỡng, duy tu những khu nhà; phòng chống hỏa hoạn; cung cấp nước, thực phẩm, y tế... và ôi thôi, còn biết bao việc đang chờ bạn điều phối, trong vai trò là người lãnh đạo cao nhất của thành phố. Bạn nên đọc kỹ thông tin và cẩn trọng trong mọi quyết định của mình nhé! Vì chỉ cần một cái "click" chuột, có thể bạn sẽ làm cho dân chúng bất mãn bỏ thành phố ra đi... hậu quả như thế nào, chắc bạn cũng hình dung được! Đế chế có thể xây dựng trong một ngày nhưng cũng có thể tàn lụi trong chớp mắt. Nhân vật mà bạn không thể làm mất lòng được, đó không phải là những mệnh lệnh, yêu cầu từ Caesar mà quan trọng hơn chính là các vị thần, nếu bạn không khéo léo, hay quên bẵng việc tôn vinh họ lập tức sấm sét, mưa bão... sẽ ập xuống thành phố phồn hoa của bạn.

Quân đoàn thành Rome

Quân đội nắm một vai trò khá quan trọng trong game. Nếu thành phố của bạn không đủ sức chống lại các đội quân phiến loạn tấn công bất ngờ thì có thể trả một khoản tiền khoảng 2000 Denarii (tiền trong game) để đổi lấy hoà bình trong một thời gian nhưng chỉ nên dùng "mánh" này vài ba lần thôi, nếu không thành Rome sẽ nổi giận vì bạn làm mất thể diện Đế Chế La Mã và lập tức phế truất bạn. Nếu khôn ngoan trong giao thương, bạn có thể liên minh với các thành phố khác để tránh xảy ra chiến tranh, nhận được cứu viện khi có biến nhưng "nước xa không cứu được lửa gần", cách tốt nhất vẫn là xây dựng quân đội của mình thật nhanh và mạnh. Khi đó, ngoài việc bảo vệ thành phố của mình, đôi khi bạn còn có thể gửi quân tham chiến cùng đại quân thành Rome, chinh đông phạt bắc làm hài lòng Caesar. Tất nhiên, bạn không dại gì đưa hết quân đi mà phải giữ lại 1 đạo quân phòng khi bị tập kích bất ngờ.

Hệ thống phòng thủ của thành phố gồm tường thành và tháp canh vững chắc. Bạn đừng nên "tiếc tiền" xây dựng tấm lá chắn vững chắc này và sẽ thấy giá trị của nó khi phòng thủ với hệ thống máy bắn đá và cung thủ trên tường thành. Có 4 loại quân chính trong game là giáp nhẹ, giáp nặng, kị binh, và cung thủ. Quân giáp nhẹ là quân có yêu cầu thấp nhất, chỉ cần vũ khí và khá linh hoạt; giáp nặng cần vũ khí và áo giáp... Tuy nhiên khi xây dựng quân đội ngoài nhà lính, người chơi cần thiết phải xây dựng các kiến trúc liên quan mới có thể "bắt lính" được, đó là "Mess Hall" - kiểu kho lương của doanh trại và "Recruitment Post" - nhà tuyển lính. Nếu muốn quân lính tinh nhuệ hơn bạn cần xây dựng thêm "Drill yard" - nhà luyện quân để quân của bạn có thể 1 người địch cả chục lính mới tuyển.

Kiểu chơi phong phú

Một khi đã thành thục, người chơi có thể bắt đầu ngay với mục Republic, ở phần chơi này các tính năng sẽ được mở hết và bạn tha hồ lựa chọn cách trang hoàng cho

thành phố. Phần Empire có cách chơi khá khó khăn và chỉ dành cho những tay "chuyên nghiệp". Muốn tham gia mục chơi này, trước tiên người chơi cần hoàn thành phần Republic. Một khi hoàn thành phần chơi Empire, không có lý do gì bạn không thử sức với phần Scenarios. Có thể nói mục này chỉ dành cho những người thật sự yêu thích game và có khả năng chịu đựng cao vì game yêu cầu thành phố phải đạt 1 triệu dân. Khi đã hoàn thành Scenarios, có thể nói bạn đã làm chủ Caesar IV và có thể tiếp tục xây dựng thành phố của mình trên những bản đồ rộng lớn và phức tạp do chính bạn thiết kế bằng công cụ "Tool" do game cung cấp sẵn. Other Compaigns lại là nét đặc sắc khác khi cho phép bạn chơi bằng những compaigns riêng của mình. Ngoài ra bạn có thể tham gia vào đại gia đình Caesar trên thế giới, qua mục Caesar IV Online.

Nhìn đẹp mắt, nghe đã tai

Caesar IV được xây dựng trên nền công nghệ 3D giúp người chơi xoay chuyển bản đồ một cách nhanh chóng và mượt mà hơn phiên bản trước, các góc nhìn cũng có thể thay đổi, phóng to, thu nhỏ, nên việc quan sát thuận tiện hơn rất nhiều và giảm thiểu sai sót trong công tác xây dựng. Bên cạnh đó các công nghệ dựng hình, hiệu ứng tiên tiến như chu kỳ ngày và đêm (Day/Night Cycle), phản chiếu của mặt nước (Water Reflection), sự chuyển động linh hoạt của nước (Water animation), phản chiếu (Specular), lọc hình ảnh (Filtering)... cũng đã được đưa vào game giúp cho các kiến trúc trong game chi tiết và bóng bẩy hơn phiên bản trước rất nhiều. Các hiệu ứng ánh sáng, thời tiết giúp hình ảnh trong game trở nên rất đẹp và sống động hơn bao giờ hết. Điều thú vị là phần thiết lập hình ảnh của game được phân chia rất rõ ràng và cụ thể vì thế game có thể đáp ứng được hầu hết cấu hình máy; giữ được phong thái ngày nào dù chiếc PC của bạn yếu hay mạnh.

Âm thanh trong game là sự hòa trộn giữa các bài nhạc nhẹ nhàng và êm dịu làm nền cho tiếng "cuộc sống" phố thị từ tiếng lanh canh của gốm sứ, tiếng kêu của vật nuôi đến tiếng ho, tiếng huyên náo của chợ... vẫn rộn rã và thật như xưa. Tất cả âm thanh này lại đem đến cho người chơi cảm giác thân quen và "một cái gì đó rất Caesar" không lẫn được dù đã xưa từ thời... Caesar III!

Lời kết

Caesar IV xuất hiện đánh dấu sự trở lại đầy ấn tượng của sêri game Caesar, thuộc thể loại game mô phỏng xây dựng các thành phố cổ lừng danh một thời. Đã 8 năm qua, fan của dòng game này tưởng chừng đã quá mệt mỏi và mất hết hi vọng kể từ sau Caesar III. Sự xuất hiện đúng lúc của Caesar IV như cơn mưa rào cho mùa hạn hán. Điểm đặc biệt hấp dẫn của dòng game Caesar là người chơi xây dựng thành phố của mình từ những viên đá lót đường đầu tiên, vậy thì bạn còn chờ gì nữa. Hãy để trí tưởng tượng bay bổng để tạo nên thành phố ước mơ và hãy chia sẻ niềm tự hào với những người xây dựng thành phố trên toàn thế giới.

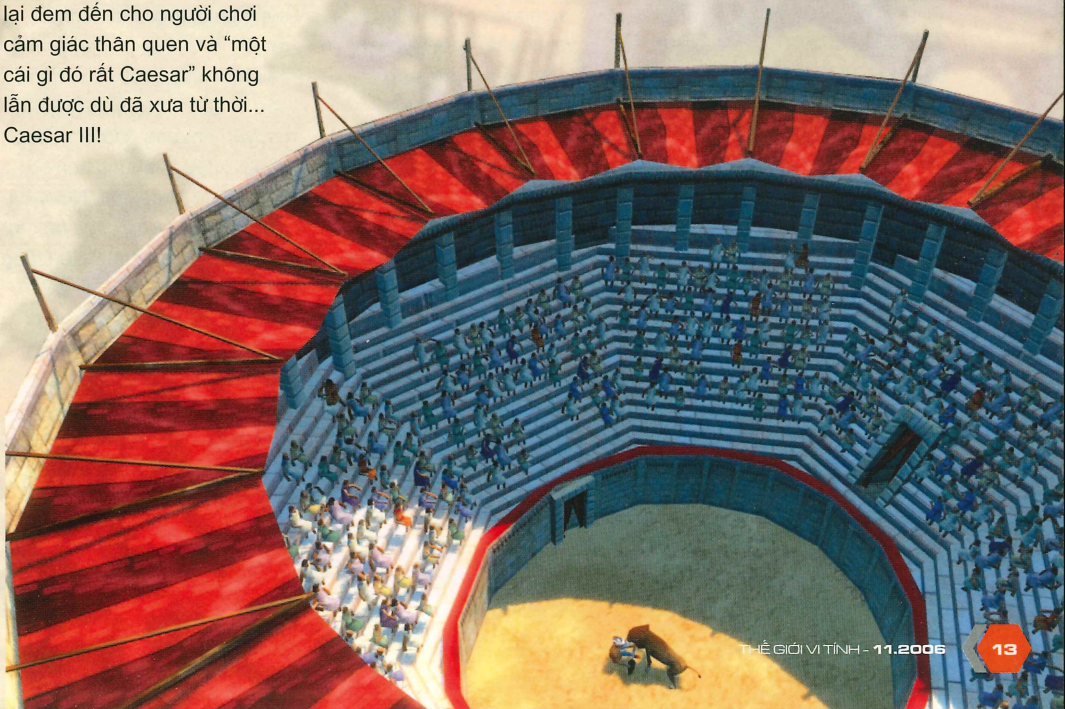
HOÀI AN

ƯU:

Hình ảnh 3D sống động và đẹp mắt, cho phép chỉnh sửa mức đồ hoạ chi tiết phù hợp với nhiều loại cấu hình máy.

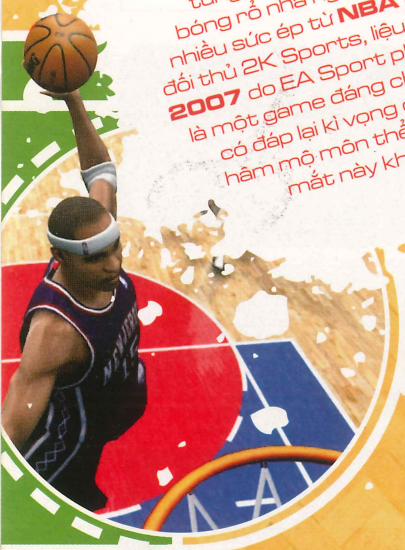
KHUYẾT:

Không cho phép xây dựng hàng loạt như các phiên bản trước, camera xoay chuyển hơi khó, khi xoá các công trình thì một lúc sau mới có hiệu lực.



BÓNG RỔ NHÀ NGHỀ

NBA LIVE 07



Mô phỏng môn thể thao mà sự thắng bại được quyết định theo từng phần mười giây - giải bóng rổ nhà nghề Mỹ, lại chịu nhiều sức ép từ **NBA 2K7** của đối thủ 2K Sports, liệu **NBA Live 2007** do EA Sport phát hành có là một game đáng chú ý không, có đáp lại kì vọng của người hâm mộ môn thể thao đẹp mắt này không?

KHỞI ĐỘNG

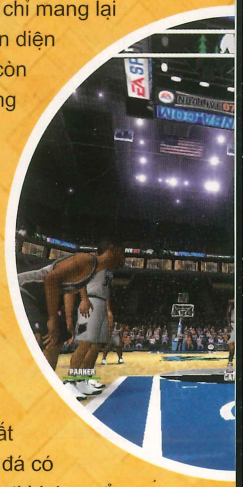
Một mùa giải tốt, một trận đấu tốt, trước hết cần sự chuẩn bị tốt. Màn khởi động của NBA Live 07 (NBA07) diễn ra khá hoành tráng. Mở đầu là hình ảnh, là âm thanh với 24 bản nhạc Rap – Hiphop mang phong cách trẻ trung, sôi động, được phối riêng cho NBA07. Thêm vào đó là những đoạn clip về những ngôi sao sáng của giải NBA được dùng làm hình nền. Tất cả tạo một không khí: đây là game bóng rổ, đây là giải NBA. Ngay lập tức, bạn sẽ có cảm giác mình đang bắt nhịp cuộc chơi.

Tiếp đó, EA mang đến cho người chơi một sự chuẩn bị kỹ lưỡng hơn với chế độ chơi Dynasty Mode. Vẫn giống như những phiên bản trước, Dynasty Mode cho phép bạn cùng đội bóng yêu thích trải qua thăng trầm trong 25 mùa giải. Riêng trong NBA07, phần chơi này đã được cải tiến chi tiết và thực tế hơn. Lần đầu tiên trong các loạt game về bóng rổ, bạn được đảm nhiệm hơn 8 vị trí khác nhau trong một đội bóng. Từ huấn luyện viên trưởng, phó, rồi cả "ông bầu", mỗi chức danh đều được thể hiện rất tỉ mỉ.

Trong thể thao, tâm lý là thứ rất quan trọng, đó không chỉ là bộ mặt tươi cười hay ủ rũ của cầu thủ mà còn ảnh hưởng đến cả phong độ thi đấu. Hiểu rõ điều này, EA đã đem yếu tố tâm lý vào trong quá trình quản lý của bạn. Ở mức vi mô, bạn có thể quan tâm đến tâm lý của từng cầu thủ, mối quan hệ của họ với đồng đội, khát vọng trong sự nghiệp... để điều hành hiệu quả hơn, giữ chân các ngôi sao và cũng dễ dàng... đuổi khéo những chàng chướng mắt. Ở tầm vĩ mô, yếu tố tâm lý ảnh hưởng đến cả đội bóng: lúc ổn định thì những chuỗi trận thắng liên tục là chuyện nhỏ. Ngược lại? Bộ sưu tập các ngôi sao luôn lận đận với những trận thua không ngóc đầu lên được.

Tất nhiên, để thực hiện tham vọng trên thì ngoài bộ khung lớn, những chi tiết nhỏ cũng phải được chăm chút rất kỹ. Từ thông tin cơ bản về cầu thủ: chiều cao, cân nặng đến những thông tin về giá trị chuyển nhượng, thời hạn hợp đồng... đều là những con số thực lấy từ ngoài đời. Ngay cả yếu tố tâm lý - đã được đề cập - cũng là "hàng thật". Nếu từng tìm hiểu về những ngôi sao bóng rổ yêu thích, hẳn bạn biết rõ những ước muốn của họ trong sự nghiệp thể thao của mình, phản ứng đối với đồng đội... Chỉ với vài cú nhấp chuột truy xuất trong kho dữ liệu của NBA07, bạn sẽ gặp lại điều tương tự. Ngoài ra còn một lô những tính năng khác, đủ làm bạn bận rộn với công việc bàn giấy của mình.

Phần "khởi động" kiêm "chuẩn bị" của NBA07 đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của mình, không chỉ mang lại một góc nhìn toàn diện về giải NBA mà còn tạo ra khí thế hừng hực trước cuộc chơi. Với phần chơi Dynasty, EA thể hiện rõ tham vọng biến NBA từ một dòng game bóng rổ đơn thuần thành một game quản lý thể thao có chất lượng. Nếu bóng đá có Football Manager thì bóng rổ có NBA07.

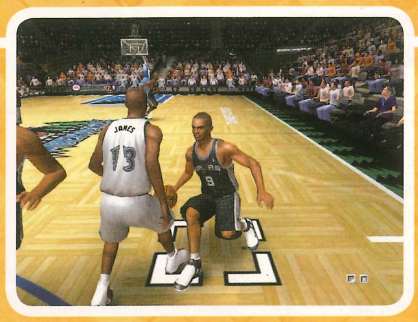


TRÌNH DIỄN

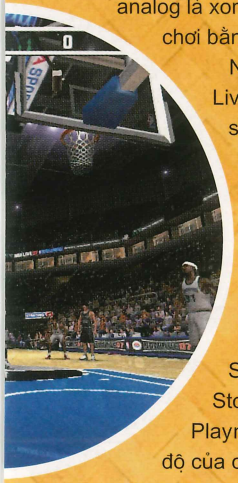
Nền tảng của NBA07 chính là lối chơi dựa trên cấu trúc FreeStyle Control. Xuất hiện lần đầu tiên trong NBA Live 2003, FreeStyle Control đã thay đổi cách điều khiển "cổ truyền" của dòng game bóng rổ. Thay vì bấm các nút vô hồn theo công thức, bằng FreeStyle Control, người chơi có thể điều khiển các ngôi sao di chuyển một cách tự do, đa dạng, chỉ bằng vài đường "lượn" cần analog. Trải qua hơn 4 năm phát triển, giờ đây, FreeStyle Control đã được "lên đời" thành FreeStyle

NBA LIVE 07

PHÁT HÀNH	EA Sports
PHÁT TRIỂN	EA Sports
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	25/09/06
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU PIII 1,3GHz; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 3700 MB; OS Windows 2000 SP4/XP



Superstar II (FSS2). Ngoài tính năng điều khiển tự do như trước, FSS2 cho phép người chơi tự do trong cả các pha hành động, thay vì phải kết hợp giữa phím bấm theo "công thức" để thực hiện tuyệt chiêu. Như khi điều khiển, để thực hiện các "tuyệt chiêu" mới, bạn chỉ cần giữ nút Superstar Trigger rồi "uốn éo" cần analog là xong (người viết chơi bằng gamepad).



Nếu bản NBA Live 06 có 6 loại siêu sao thì bây giờ con số đó tăng lên 8: Inside Scorer, Power, Ouside Score, Highflyer, Inside Stopper, Shooter, Ouside Stooper và Playmaker. Trình độ của các ngôi sao cũng được phân thành 2 cấp: "sao" (Star) và "siêu sao" (Super Star). Tiêu biểu như ở Playmaker, R. Alson là một cầu thủ chuyền bóng tốt, có khả năng, nhưng chỉ là... "sao", còn với Jason Kidd thì lại khác hẳn - "siêu sao". Sự phân biệt này được thể hiện trực quan bằng màu sắc, "siêu sao" có biểu tượng màu trắng, còn "sao" có màu xanh nước biển. Trong một trận đấu, nhiều cầu thủ tuy không phải là "sao" nhưng vào giây phút cần thiết, phong độ xuất thần nhập vào họ để ghi điểm với đẳng cấp "sao". Đó là nhân tố mới: X-factor. Nói dễ hiểu hơn, một số cầu thủ trong đội được gắn mác X-factor. Nếu bạn sử dụng cầu thủ đó nhiều thì một thời điểm nào đó, họ sẽ có khả năng của một ngôi sao - dùng được "tuyệt chiêu" của FSS2.

Khi thi đấu trên sân nhà, bạn sẽ biết cái cảm giác hàng nghìn cổ động viên đang đứng sau lưng cổ vũ mình là như thế nào: reo vang mỗi khi bạn thực hiện pha ghi điểm đẹp mắt, hét khản giọng tên ngôi sao của đội nhà: J.KIDD...J.KIDD... Quá khí thế! Tiếp theo phải kể đến khâu bình luận không thể chê vào đâu được của bộ đôi bình luận viên: Steve Kerr và Marv Albert. Giọng đọc truyền cảm, phối hợp ăn ý theo từng tình huống của trận đấu, mang lại cảm giác thật như đang xem TNT Sport (kênh truyền hình chuyên chiếu các trận đấu bóng rổ). Phần hình ảnh của NBA07 cũng khấm khá hơn: sân đấu trông bóng và thực hơn, kèm theo đó là những đoạn hoạt cảnh của từng cầu thủ mỗi khi họ ném phạt.

Nếu dừng lại ở đây thì có thể nghĩ rằng show trình diễn của EA đã có nhiều tiết mục hấp dẫn. Không phủ nhận, nhưng cũng nên nhìn nhận lại. Toàn bộ cuộc chơi là sự tự do trong cách thể hiện, tiếc thay lại thiếu mất sự chi tiết và đẳng cấp của mỗi cầu thủ. Đấy là chưa kể đến động tác ném rổ "ai cũng như ai": Yao Ming to con cao hơn 2m20 mà cũng nhún người rất nhẹ! Những giây phút hào hứng lúc đầu, đập bóng qua hàng loạt cầu thủ lập tức biến mất nhanh chỉ vì tính thiếu thực tế mà các lập trình viên để "sót" lại trong game.

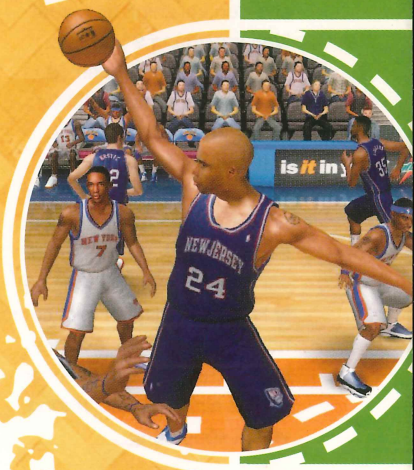
CHƠI KHÔNG BẠN ƠI

Âm thanh của NBA07 tốt, hình ảnh cũng không phải quá tồi, thế nhưng những mảng được EA chăm bẵm kỹ lưỡng thì đa phần chỉ có tính chất phụ họa, còn show diễn chính - lối chơi lại chưa được đầu tư đúng mức. Nếu bạn yêu thích và muốn tìm hiểu về game bóng rổ, giải NBA, lại sở hữu một chiếc PC thì có thể chọn NBA07. Còn không, hãy suy nghĩ kỹ!

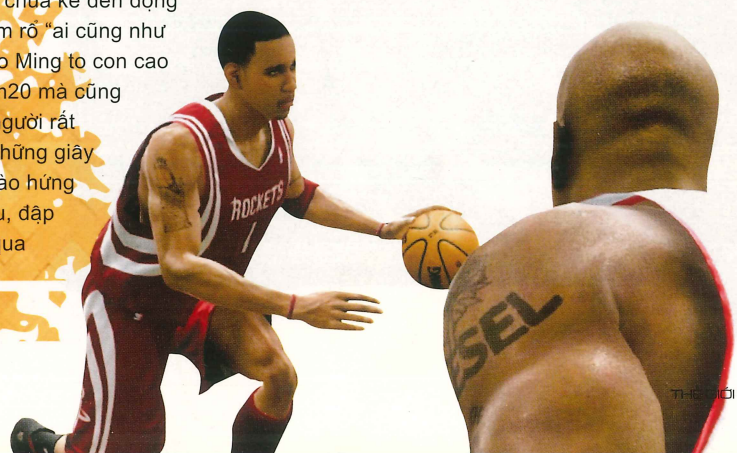
ANH TUẤN

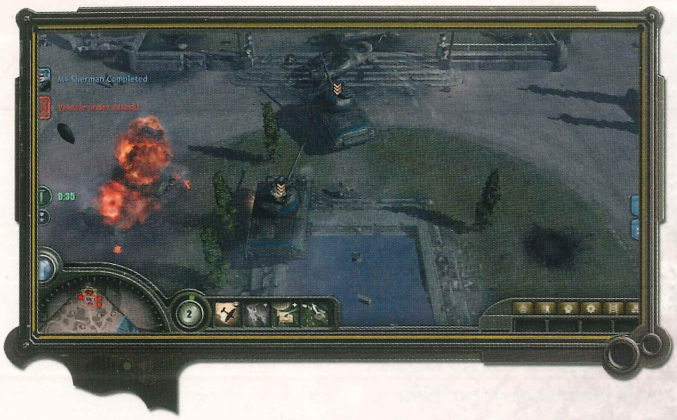
ƯU
- Phần chơi Dynasty Mode rất hấp dẫn
- Âm thanh chất lượng cao
- Nhiều hoạt cảnh sinh động

KHUYẾT
- Lối chơi không có sự đổi mới đáng kể
- Tính chân thực chưa cao



"SHOWTIME, BABY, IT'S SHOWTIME" - đúng chất baller - dân bóng rổ chuyên nghiệp thường nhắc những trận đấu NBA. Mỗi trận đấu ở giải NBA đều là những màn trình diễn của ánh sáng, của âm thanh, của những pha bóng đẹp và cả những giây phút kịch tính, thót tim hàng loạt fan cuồng nhiệt.





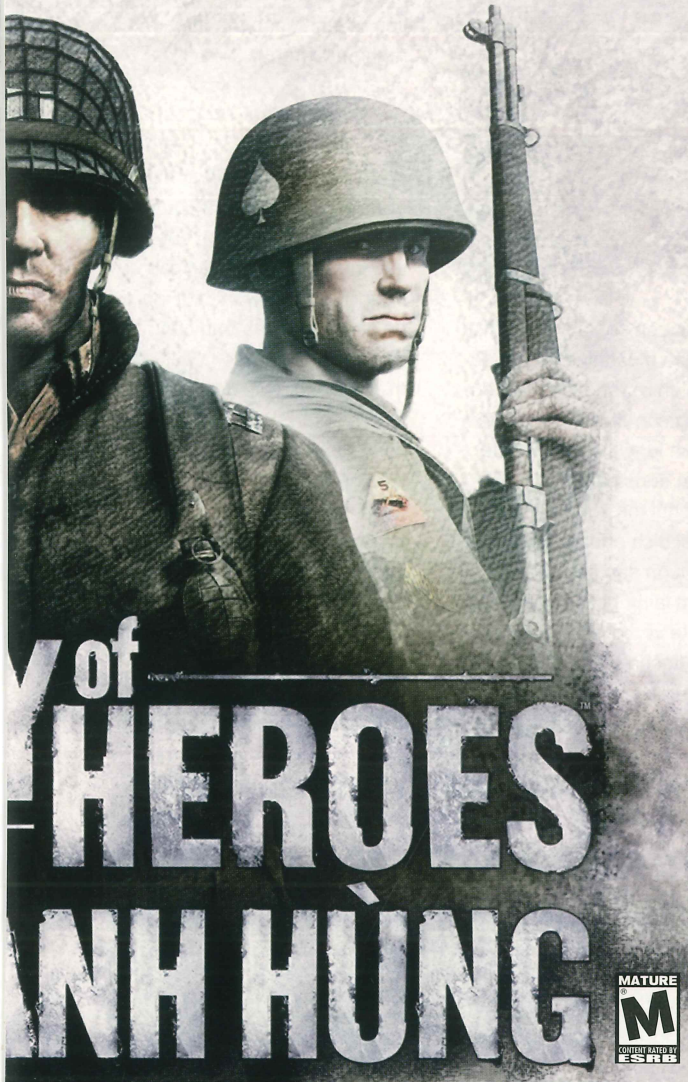
COMPANY OF HEROES

PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Relic
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	13/09/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz, 512MB RAM, VGA 64MB, HDD 3GB, Windows XP SP2
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 3GHz, 1GB RAM, VGA 256MB
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Intel Core2 Duo E6600 2,4GHz, 1GB, VGA 256MB WinFast EN7800GT

Company of Heroes (CoH) mang đến cho người chơi một hình thái hoàn toàn mới về thể loại chiến thuật, lấy bối cảnh Thế Chiến II. Game do Relic cùng THQ phối hợp sản xuất, đã gây "xôn xao" dư luận từ lúc chưa phát hành cho đến khi chính thức xuất hiện vào tháng 9 vừa qua. CoH thừa hưởng thành công của "Warharmmer 40,000: Dawn of War" - một game chiến thuật đạt được nhiều thắng lợi của Relic, nên được phát triển trên nền Essence Engine thế hệ mới, cùng với vài bổ sung của hệ thống vật lý Havok 3.1. Người chơi có cơ hội chiêm ngưỡng các chiến trường "rực lửa" cùng với các chi tiết hình ảnh, môi trường, vũ khí sống động...

CÁCH CHƠI MỚI LẠ

CoH bắt đầu vào những năm 1944, khi quân Đồng Minh đổ bộ lên bờ biển Normandy - nơi bị quân đội Đức chiếm đóng - bằng những cuộc chạm trán nảy lửa với bộ binh và thiết giáp. Không khác xa về nội dung so với các loại game chiến thuật khác, người chơi được giao "trọng trách" xây dựng căn cứ, đánh chiếm cứ điểm quan trọng nào đó, hay phòng thủ những nơi trọng yếu... Để có khả năng thích ứng nhanh với CoH, người chơi cần có sự chuẩn bị kỹ lưỡng về mặt chiến lược, hành động cực kỳ nhanh chóng, xử lý thông tin gọn gàng; cơ hội giành chiến thắng trước những binh đoàn "tinh quái" của máy (AI) không ngon xơi đâu bạn ơi. Hơn "một tá" nhiệm vụ có thời lượng chơi khá dài, tạo cơ hội cho người chơi mặc sức tung hoành, thể hiện tài thao lược với hàng loạt trận đánh có nhịp độ nhanh "chóng mặt" và phức tạp. Bạn không dễ gì "từ bỏ chiến trường" khi đã đặt chân vào CoH. Bạn cũng đừng trông mong vào các chiến thuật quen thuộc như đã từng áp dụng vào các game cùng thể loại trước đây,



như tuyển mộ nhiều lính, tăng cường hệ thống phòng thủ hay tìm cách khai thác các nguồn khoáng sản nhanh chóng... với CoH chuyện đó hầu như không thể. Người chơi cần phải có sách lược hợp lý thì mới có thể hạ gục AI đầy mưu mô.

CoH hỗ trợ 3 mục chính là: Campaign, Skirmish và chế độ Multiplayer. Chế độ Campaign, bạn lần lượt đóng vai chỉ huy lực lượng bộ binh của 2 phe: Đồng Minh (Allies) và Trục (Axis). Nhưng thực ra chỉ có Mỹ và Đức đóng vai trò cốt lõi trong 2 quân đoàn này. Nhiệm vụ chủ yếu của mục này là đánh chiếm các cứ điểm quan trọng, tiêu diệt các đoàn xe chuyên dụng, hay thiết lập căn cứ quân sự mới... Mục Skirmish là cơ hội cho người chơi "hành quân" trên các bản đồ tác chiến riêng biệt. Tất nhiên, CoH còn hỗ trợ các "chuyên gia quân sự" đua tài qua mục LAN hay Internet.

Nhìn chung, một phần tạo nên thành công cho CoH chính là sự cân bằng giữa các mục chơi, phát huy được tất cả những gì mà các game thủ mong muốn từ bấy lâu nay: cốt truyện hay, hình ảnh đẹp, khả năng so tài cùng các đối thủ từ "local" cho đến "global". Các mục chơi được đầu tư một cách có chiều sâu và hỗ trợ tốt về các mặt.

Người chơi phải "thanh toán" một hệ thống nhiệm vụ "chông gai" trong mục Campaign. Muốn thắng các trận chiến trong CoH, bạn phải khéo léo phối hợp nhịp nhàng giữa các binh đoàn. Tuy lực lượng người chơi thao tác chủ đạo là bộ binh nhưng hoàn toàn có thể yêu cầu yểm trợ của không quân. "Cầu hàng không" có thể "giao hàng dữ" như lính dù, xe tăng hay thực hiện những trận oanh kích... Điều bạn cần lưu ý trước khi "nhờ" đến các lực lượng này là phải tường tận khu vực về hệ thống phòng thủ cũng như bố trí trận địa

của đối phương trên bản đồ để xác định đường bay thả quân yểm trợ hợp lý nhất. Khi chiếm được một vùng đất hay tiêu diệt được đối thủ, người chơi sẽ kiếm được điểm kinh nghiệm để nâng cấp lực lượng hỗ trợ chính gồm:

• **Bộ binh** ***(Infantry Company):*** lực lượng chủ đạo của quân Đồng Minh, mạnh về phòng thủ, rất thiện chiến trong các trận đánh tại các khu vực chật hẹp, nhiều ngõ ngách...

• **Không quân** ***(Airborne Company):*** đây có thể coi là "chúa tể" bầu trời nhưng không phải "bất khả chiến bại", rất hợp với các trận chiến cần yếu tố bất ngờ, đột kích vào những cứ điểm trọng yếu.

• **Thiết giáp** ***(Armor Company):*** có sức công phá lớn, tấn công tốt các khu vực có nhiều quân tập trung nhưng thường di chuyển chậm; hơn nữa chỉ huy trưởng phải đủ "già dặn và giàu có" trên chiến trường mới "tậu" đủ binh chủng này.

Vẫn thuộc loại game chiến thuật nên từ tài nguyên để xây dựng căn cứ, cho tới nâng cấp các binh đoàn chắc chắn là điều không thể thiếu. Tuy nhiên, CoH có cách "lấy" tài nguyên hoàn toàn mới. Game bao gồm 3 loại tài nguyên chính: nhân lực (manpower), đạn dược (ammunitions) và nhiên liệu (fuel). Các nguồn tài nguyên sẽ xuất hiện từ khi bắt đầu mỗi nhiệm vụ, được thể hiện rõ ràng trên bản đồ, không cần phải tốn thời gian đi "săn lùng". Tuy nhiên để chiếm được các "mỏ" này, bạn phải tốn kha khá về quân số bởi địch phòng thủ rất cẩn mật, luôn sẵn sàng đánh chiếm lại bất cứ lúc nào người chơi tỏ vẻ "lơ là". Nét mới của CoH là cho phép xây dựng thêm các căn cứ trên nền tài nguyên đó nhằm tăng khả năng phòng thủ đồng thời tăng khả năng thu nhập tài nguyên. Đặc biệt, mỗi vùng đất chứa tài nguyên cần phải nối liền với đại bản doanh (Head Quarter) thì mới có thể đem lại "thu nhập", chỉ cần một vùng đất bị "cắt mạch" coi như các vùng khác cũng "mất điện" (giống như trò chơi xếp hình mà người chơi cần phải xếp liền nhau, không thể thiếu một mảnh nhỏ nào!).

TẤN CÔNG HAY PHÒNG THỦ

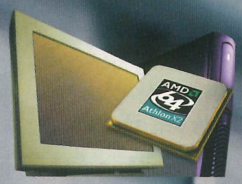
Với hệ thống trí thông minh nhân tạo (AI) được xây dựng khá tinh tế, game luôn đưa ra các thử thách khó khăn cho người chơi; ngay cả thiết lập độ khó trung bình bạn cũng đừng mơ tới việc dọn sạch đối thủ dễ dàng. Các đạo quân AI luôn biết tận dụng môi trường xung quanh để đưa ra sách lược hết sức khôn khéo như chọn những nơi có khả năng phòng thủ cao; tấn công "đè bẹp" hay rút quân về căn cứ, kêu gọi hỗ trợ tùy theo số lượng quân của bạn... Bạn cũng nên khéo léo tận dụng thiên thời, địa lợi trước khi giao chiến; khai thác những chướng ngại vật như bao cát, thùng phi hay cả xác những chiếc xe đã bị phá hủy... trở thành

AMD 64 Athlon X2

AMD Dual-Core
DO MORE IN LESS TIME

AMD

Bộ vi xử lý
AMD Athlon™ 64 X2
Dual-Core 3600+



"NGON - BỔ - RẺ"

Sự lựa chọn tốt nhất cho các game thủ

CPU AMD Athlon™ 64 X2 Dual-Core 3600+ (Socket AM2)
được hỗ trợ bởi hầu hết các loại bo mạch chủ nổi tiếng như
Asus, MSI, Gigabyte, ECS, ASRock, Abit, DFI, Foxconn, Biostar, EPoX...

AMD

© 2006 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, AMD Athlon, AMD Sempron, the AMD LIVE! logo, AMD LIVE!, and combinations thereof, and Cool'n'Quiet, and 3Dnow! are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. HyperTransport is a licensed trademark of the HyperTransport Technology Consortium.

Hệ thống trung tâm bảo hành và tư vấn sản phẩm AMD tại Việt Nam:

Sài Gòn	Hà Nội	Đà Nẵng
5 Bến Vân Đồn, Q4	5 Quốc Tử Giám	190 Hải Phòng
ĐT: (08) 9433606	ĐT: (04) 7323232	ĐT: (0511) 750300

Email: amd@silicom.com.vn
Tư vấn online YM: amd_online_from_silicom@yahoo.com
MSN: amd_from_silicom@hotmail.com

CÁC SẢN PHẨM CỦA AMD ĐỀU CÓ BÁN TẠI CÁC ĐẠI LÝ TRÊN TOÀN QUỐC

Nhà phân phối chính thức

SILICOM Group

nơi ẩn nấp lý tưởng. Mức độ an toàn tại các điểm "núp" được đánh giá theo 3 màu của biểu tượng hình lá chắn trên con trỏ: đỏ (dễ bị "ăn đạn" nhất), vàng (an toàn vừa phải nhưng không thể "trụ" lâu nếu có nhiều kẻ địch) và xanh lá (an toàn nhất, phục kích hay chiến đấu tại đây không sợ tổn thất lớn về lực lượng). Đặc biệt, các vật thể xuất hiện trên chiến trường đều có thể tác động được, đừng quên tận dụng để tăng hiệu quả tác chiến. Đơn cử như khi chiếm được một tòa nhà, ngoài việc biến nó thành nơi phòng thủ, người chơi còn có khả năng "nâng cấp" thành trại lính (barrack) - điểm tập kết quân quá tuyệt vời nếu như khoảng cách hành quân quá xa với đại bản doanh.

HÌNH VÀ ÂM PHỐI HỢP HÀI HÒA

Hình ảnh của CoH quả thật không chê vào đâu được, khung cảnh làng mạc trước lúc xảy ra cuộc chiến và sau những cuộc giao tranh hoàn toàn khác biệt. Bạn sẽ chứng kiến quá trình sụp đổ của một tòa nhà sau khi "ăn" vài khối thuốc nổ trong nền âm thanh chát chúa và đổ vỡ. Các chi tiết của quân lính đều được tô vẽ cẩn thận, chúng luôn có hành động, lời nói rất "người". Tất cả mang lại cho bạn cảm giác đang thưởng thức tập 2 của bộ phim "Giải cứu binh nhì Ryan". Xen lẫn các nhiệm vụ còn có các đoạn phim 3D mô tả những lúc trận chiến bắt đầu và thực sự "châm ngòi" cho nguồn cảm hứng lớn của bạn. Phần âm thanh cũng "chiến đấu" không kém, từ phần nhạc cho đến lồng tiếng đều thể hiện chân thực đủ sắc điệu của chiến tranh - điệu nhạc hùng hồn hay bi tráng, tiếng kêu thảm thiết của viên chỉ huy trong chiếc xe tăng đang bốc cháy...

CoH thật sự là một làn gió mới thổi vào thị trường game Thế Chiến cũng như chiến thuật thời gian thực, với sự đầu tư lớn về kỹ thuật (bộ Essence Engine) đã biến những điều tưởng chừng vô tri, vô giác trở nên sống động, góp phần đẩy cảm hứng của người chơi lên đến tột đỉnh. Game thủ dù không chuyên hay chuyên nghiệp chắc chắn không thể ngồi yên, thờ ơ với CoH khi mà sự hưng vong của cả thế giới đang chờ sự đóng góp của bạn.

TRUNG HIẾU

ƯU:
- Thể hiện tốt các thể loại chơi, hình ảnh phong phú, sắc nét cộng với âm thanh sống động, tạo cảm giác hứng thú cho người chơi.

KHUYẾT:
- Đòi hỏi cấu hình cao, thời gian khởi động giữa các màn khá lâu.

Sau khi hoàn thành mục Campaign, người chơi nên "ghé thăm" mục Skirmish và Multiplayer, đây là cơ hội cho bạn thể hiện những kinh nghiệm đã tích lũy trong suốt quá trình chơi. Game hỗ trợ từ 2-8 người chơi cùng lúc, các tùy chọn như điểm kết thúc trận chiến, vị trí bắt đầu... hứa hẹn nhiều trận đánh nảy lửa giữa người với người hay người với máy. Tuy nhiên, hiện vẫn còn hạn chế do CoH chỉ cung cấp hai loại quân chính (Mỹ và Đức) làm cho người chơi cảm thấy bị gò bó.

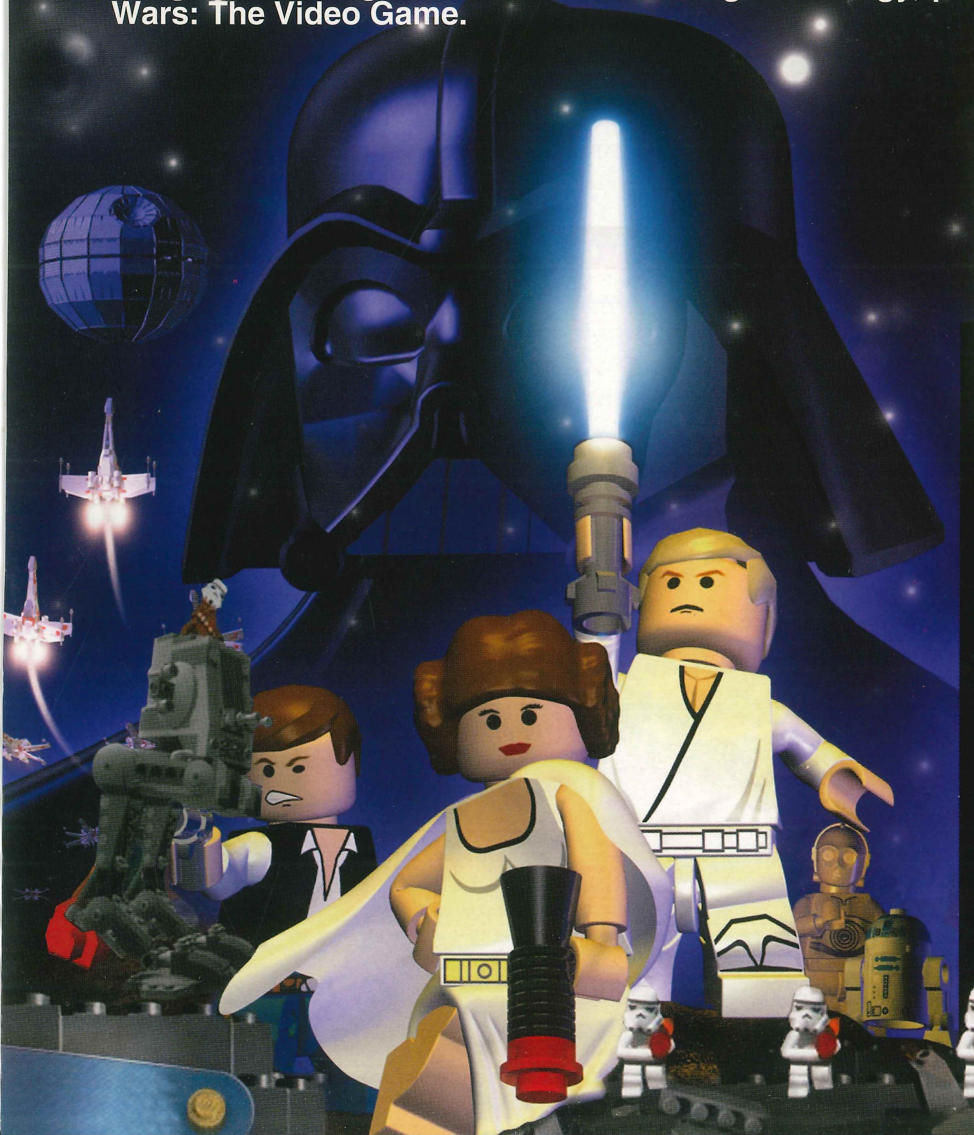
MỘT SỐ TIỆN ÍCH THÚ VỊ TỪ NHÀ SẢN XUẤT SẼ PHÁT HÀNH TRONG TƯƠNG LAI :
- Movie maker: giúp người chơi có thể ghi lại những khoảnh khắc "đáng nhớ" của cuộc chiến, kèm theo các tính năng chỉnh sửa hiệu ứng như một bộ phim thật.
- Unit editor: cho phép người chơi xây dựng các đơn vị theo ý thích, từ hình dáng cho đến khả năng hoạt động.
- Attribute editor: khả năng thiết lập lại thông số của các loại quân, có thể chỉnh sửa về chỉ số phòng thủ hay tấn công.
- Map maker: tạo các bản đồ mới theo ý thích.

LEGO® STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY

CHIẾN TRANH GIỮA CÁC VÌ SAO

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Các hiệp sĩ Jedi đã trở lại. Họ xông xáo chiến đấu trong một bộ dạng vuông vắn, lùn tịt và đượm chút vẻ ngây thơ. Thật bất ngờ! Điều gì đã xảy ra? Vì sao các hiệp sĩ phải mang hình dạng kì quái đó? Không, tất nhiên không rồi... Ơ, mà có lẽ có. Bởi bạn đang đến với Lego Star Wars II: The Original Trilogy, phần tiếp theo của Lego Star Wars: The Video Game.



LEGO STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY	
PHÁT HÀNH	LucasArts
PHÁT TRIỂN	Traveller's Tales
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	12/09/06
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz, 256MB RAM, VGA 64MB (hỗ trợ Pixel Shader), HDD 4GB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4GHz, 512MB RAM, VGA 64MB (hỗ trợ Pixel Shader)

PHONG CÁCH STAR WARS

Có thể nói rằng không một cái tên nào lại mang nhiều ấn tượng bằng Star Wars. Đó là những bản nhạc hoành tráng không thể nào quên do John William soạn. Đó là màn hình chào đón với chữ Star Wars to đùng. Rồi kế đến là đoạn chữ giới thiệu bò rề rề trên màn hình ở đầu mỗi nhiệm vụ. Không chỉ có thế, cốt truyện trong Lego Star Wars II: The Original Trilogy (LSW2) bám sát những gì đã được diễn ra trong 3 tập phim: A new hope, Empire strikes back, Return of the Jedi (tương ứng với chương IV, V, VI). Mỗi chương còn được chia làm những phần nhỏ, chi tiết hơn, đưa người chơi đến sát những điều đã xảy ra trong phim. Xen giữa mỗi nhiệm

vụ là đoạn hoạt cảnh như được bê nguyên từ trong rạp ra. Và cả những hiệu ứng chuyển cảnh, các công trình, phương tiện đều được đóng mác "made in Star Wars".

Nếu từng bỏ hàng giờ xem đi xem lại các bộ phim, hẳn bạn vẫn còn nhớ những nét quen thuộc: vùng Hoth phủ đầy tuyết, Tatooine đầy cát gió, hay khu rừng rậm rạp ở Endor. Chỉ có một nét khác biệt và cũng là điểm đáng chú ý: tất cả đều được dựng trên nền LEGO.

LEGO STAR WARS II SCREENSHOTS

ĐƠN GIẢN VÀ VUI NHỘN

Như đã nói, thế lực thứ 3 gây nên sự biến đổi ngoạn mục về hình dạng những người hùng của chúng ta chính là Lego -tên tuổi cũng "hoành tráng" không kém Star Wars. LSW2 được xây dựng từ "gạch Lego" nên lối chơi khá đơn giản, dễ thực hiện và thật nhẹ nhàng. Người chơi bắt đầu các nhiệm vụ tại Mos Eisley, từ đó chọn các cửa tương ứng với các episode - điều này giống hệt phiên bản đầu. Khởi điểm thì chỉ có mỗi chương IV là mở nhưng sau khi hoàn thành nhiệm vụ đầu tiên, bạn có thể chuyển sang chương V hoặc VI, nếu thích. Ngoài những cánh cửa chính, còn có các cánh cửa phụ dẫn đến những nhiệm vụ phụ hay những món quà bí ẩn. Muốn mở được nó, người chơi phải đạt được những điều kiện nhất định. Tuy thế, trước mỗi cửa, đều có những chỉ dẫn rõ ràng đến từng phím bấm khiến mọi việc đơn giản đi rất nhiều. Không đòi hỏi quá cầu kì nên game rất thích hợp với lứa tuổi thiếu nhi.

Yếu tố đơn giản tiếp tục thể hiện trong quá trình cũng như việc bố trí phím điều khiển. Hầu hết các màn chơi trong LSW2 đưa người chơi đến những nhiệm vụ chạy, bắn, tìm đường mở cửa pha chút giải đố. Nghe có vẻ hơi hướm bạo lực nhưng thực ra "nhi đồng" lắm.

Đầu trò chơi, người chơi chỉ điều khiển 2 nhân vật, nhưng sau đó sẽ gặp thêm những nhân vật mới. Nhóm đông lên và bạn có thể chuyển qua chuyển lại giữa các nhân vật chỉ bằng 1 phím bấm. Việc chuyển nhân vật không chỉ cho vui mà còn để thực hiện các nhiệm vụ giải đố. Bởi các câu đố trong game tuy đơn giản chỉ là việc mở cửa - kéo công tắc, nhưng mỗi cửa lại yêu cầu một nhân vật khác nhau. Trong khi đó, để đến được cánh cửa cần mở, bắt buộc bạn phải phối hợp, phát huy khả năng của các thành viên trong nhóm. Như trong một màn ở đầu chương VI, có cánh cửa chỉ do hai nhân vật C3PO và R2D2 mở được, mà cả 2 lại đang bị nhốt trong cũi. Lúc này, bạn phải điều khiển Luke, với khả năng nhảy đôi của Jedi, để nhảy vào mở cũi, rồi sau đó mới chuyển sang C3PO/R2D2 mở cửa. Một lần khác 2 cánh cửa cần mở lại sau song sắt nhưng quá cao, ngay cả Luke cũng không nhảy tới. Phải làm thế nào đây? Để ý quan sát thấy gần đó có tấm bục đủ cho các nhân vật đứng lên. Đưa Leia lẫn Chewa lên đó rồi chuyển sang Luke dùng siêu năng lực nhấc họ lên, đưa vào trong. Tính đồng đội rất cao, phải không? Rõ ràng việc bổ sung những câu đố yêu cầu sự kết hợp này đã giúp cho cách chơi đỡ... chán (vì quá dễ).

Game là một món ăn tinh thần nên không thể thiếu nụ cười sảng khoái được. Càng chơi, bạn sẽ càng thấy rõ điều này. Thư giãn không chỉ bởi sự đơn giản trong lối chơi mà còn bởi sự hài hước luôn đầy ắp trong tiến trình của game. Bạn hãy thử tưởng tượng hình ảnh chúa tể Darth Vader bé tí, chạy lon ton, đôi lúc lại ho khùng khục do bị sặc khói. Rồi đến những tên lính của phe Đế Chế mặt méo đi khi bị trách móc, bá vai nhau khóc trông đến là tội nghiệp. Chúng làm cho người chứng kiến không thể nhịn cười được. Chưa dừng lại ở những hoạt cảnh giới thiệu, ngay cả trong lúc thực hiện nhiệm vụ, bạn sẽ nhận ngay ra những nét vui nhộn đến khó tả. Rồi cũng không thể không kể đến vụ lắp máy nghe nhạc. Khi lắp xong, lập tức đoạn nhạc nền của Star Wars sẽ vang

lên. Bạn biết chuyện gì sẽ xảy ra tiếp không? Bọn lính gác lập tức chuyển sang "gấy ghi-ta". Chúng nhún nhảy, chúng gật gù theo nhạc trông rất "xì tin". Khi chứng kiến cảnh này chắc bạn quên luôn nhiệm vụ để tha hồ đứng ngắm mấy tay "nghệ sỹ" vừa béo vừa lùn này biểu diễn rock... Và còn rất, rất nhiều những pha tương tự chờ "chọc ngoáy" bạn.

LEGO STAR [illegible] SCREENSHOTS

CÓ MỚI...

Là phần 2 nên tất nhiên LSW2 cũng mang đến một số cải tiến. Về cơ bản, lối chơi được nâng lên một tầm mới, vui hơn và đơn giản hơn. Ngoài ra, game cũng hướng chi tiết đến các lớp nhân vật hơn. Mỗi nhân vật có những đặc điểm, chiêu thức riêng. Leia và Hansolo sử dụng súng, nên ngoài khả năng "bùm bùm" như bình thường, cả hai còn có khả năng né đạn. Còn Jedi với chiêu nhảy đôi cộng với sức mạnh siêu nhiên (forces). Khi cận chiến, mỗi nhân vật cũng sẽ có cách ra đòn khác nhau: Leia thì ra dáng "chị em" với các chiêu tát vào mặt lũ lính, còn Lando thì lại có cú đấm móc theo kiểu kungfu.

Hệ thống cửa cũng khá... sinh động! Một số cánh cửa chỉ mở ra nếu đứng trước là Stormtrooper hoặc Bounty hunter. Mà khi chơi trong Story mode thì bạn không thể có nó được. Vấn đề này được giải quyết ở phần Free mode và trong một số trường hợp, bạn sẽ được phép giả dạng 2 loại lính này bằng cách đội mũ. Nói đến khoản đội mũ tôi lại buồn cười. Bình thường, những nhân vật "đầu bé" như Luke, Leia thì mũ đội vừa khít; chứ chẳng may bạn lấy Cheba thì, ôi thôi, do "đầu to" nên cái mũ chỉ nằm chênh vênh trên chỏm đầu. Thế mà cửa vẫn cứ mở!

Một sự bổ sung đáng kể khác chính là phần điều khiển phương tiện. So với phiên bản đầu thì phần mới này bạn được đụng tay đến rất nhiều thứ: từ cưỡi bò, đến điều khiển AT-STs, hoặc hàng loạt phi thuyền trong các trận chiến hoành tráng như Hoth, Death Star, phóng xe vèo vèo ở vùng Endor... Nói chung là rất đa dạng và sướng tay.

... VÀ CHƯA MỚI

Có bổ sung, nhưng LSW2 vẫn không thể tránh được những điểm hạn chế. Mảng đồ họa của game khá ổn, đúng "form" của sự kết hợp giữa LEGO nhưng tông màu không được tươi lắm. Kế đến là góc nhìn được bố trí cố định, rất khó chịu khi gặp phải những chỗ khó nhìn hoặc góc khuất. Và góc nhìn còn ảnh hưởng đến cả phần điều khiển. Rất nhiều lần, cái góc quay trái không ra trái, phải không ra phải của game đã khiến cho người viết phải nhảy đi nhảy lại một chỗ. Cả những lúc điều khiển máy bay nữa, nếu không có gamepad thì chắc chiếc phi thuyền cứ lượn vòng vòng mà không đến được đích. Thỉnh thoảng bạn cũng phải nhăn nhó vậy.

Bên cạnh đó thì AI của máy cũng hơi bị... kém. Nhất là đồng đội của bạn. Khi gặp đối thủ, ngoài nhân vật do bạn điều khiển hăng say chiến đấu thì cả nhóm chỉ đứng ngắm cảnh và làm "bao cát" cho máy đánh. Và cứ đến đoạn nhảy nhót cần sự phối hợp cao thì đối tác máy lại nhảy "chơi chơi", không theo bài nào cả. Những lỗi như thế này đã xuất hiện ở bản đầu tiên, nhưng xem chừng vẫn chưa được chỉnh sửa.

ƯU:
- Đơn giản, dễ chơi
- Nhẹ nhàng, sinh động và vui nhộn

KHUYẾT:
- Góc nhìn bị hạn chế
- AI kém

LEGO STAR WARS II SCREENSHOTS

VUI LÊN NÀO!

Với thời lượng chơi phù hợp (ngắn dài tùy thích), lối chơi đơn giản, vui nhộn, LSW2 là một game hấp dẫn đối với mọi người. Nếu đang cần những giây phút giải trí nhẹ nhàng, không quá cầu kì về tiểu tiết, hãy thư giãn ngay với Lego Star Wars II: The Original Trilogy.

ANH TUẤN

Hoạt động buôn lậu thuốc phiện ở Nam Mĩ gia tăng mạnh mẽ khiến tổ chức phòng chống ma túy DEA phải tung Victor Corbet, tay đặc nhiệm giỏi nhất, vào cuộc. Trong vai El Matador - biệt danh "Dũng sĩ đấu bò" của Corbet, bạn "nhảy" vào game ngay khi cảnh hành động bắt đầu. Hãy sẵn sàng!

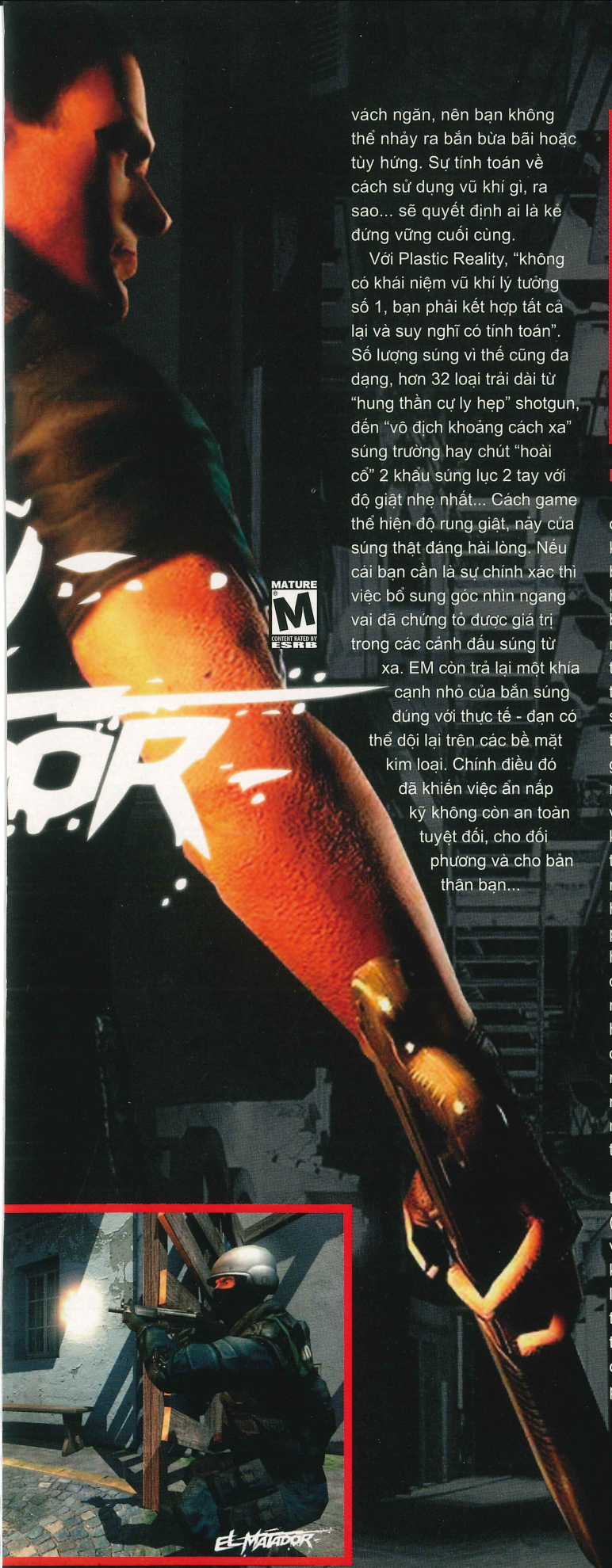
DŨNG SĨ EL MATADOR

EL MATADOR	
PHÁT HÀNH	Red Mile
PHÁT TRIỂN	Plastic Reality
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	29/9/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz, 512MB RAM, VGA 128MB, HDD 1,5GB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 3GHz, 1GB RAM, VGA 256MB

HÀNH TRÌNH TÌM PHONG CÁCH RIÊNG

El Matador (EM) là một bản sao của Max Payne (MP)? Từ cách đẩy người chơi qua hết trận đấu súng này đến trận đấu súng khác, đến những pha hành động quay chậm đầy kiểu cách gợi nhớ MP rõ rệt. Giới chơi game hình như đã tìm được đối thủ xứng tầm với huyền thoại MP! Khoan đã, nhà phát triển Plastic Reality khá khôn ngoan khi muốn thoát khỏi "cây cao bóng cả" bằng cách xây dựng cho EM một cá tính riêng. Vì vậy, ngay từ thể loại đã có sự phân biệt: MP chỉ là hành động bắn súng thuần tuý, còn EM lại có thêm chút "tính toán"...

Kể từ phiên bản MP đầu tiên ra mắt, hiệu ứng "thời gian cao su" (bullet-time) đã trở thành tiêu chuẩn "đẳng cấp" của nhiều game hành động bắn súng, xóa nhòa ranh giới với phim, khiến người chơi có cảm giác như đang thưởng thức một bộ phim hành động rất hấp dẫn do chính mình đạo diễn và kiêm luôn diễn xuất. Trong vài khoảnh khắc kỳ diệu, khung cảnh mờ ảo, mọi thứ di chuyển chậm chạp cho bạn dễ dàng xoay xở. Cần chú ý là thời gian trong EM diễn ra nhanh và thực tế hơn MP đôi chút, bạn sẽ không nhanh hơn đạn được nên không phải lúc nào cũng có thể dựa dẫm vào bullet-time. Điều đó càng đúng hơn khi bạn trải qua các màn chơi EM đòi hỏi bạn phải hết sức thận trọng. Không gian đầy rẫy vật chắn,



vách ngăn, nên bạn không thể nhảy ra bắn bừa bãi hoặc tùy hứng. Sự tính toán về cách sử dụng vũ khí gì, ra sao... sẽ quyết định ai là kẻ đứng vững cuối cùng.

Với Plastic Reality, "không có khái niệm vũ khí lý tưởng số 1, bạn phải kết hợp tất cả lại và suy nghĩ có tính toán". Số lượng súng vì thế cũng đa dạng, hơn 32 loại trải dài từ "hung thần cự ly hẹp" shotgun, đến "vô địch khoảng cách xa" súng trường hay chút "hoài cổ" 2 khẩu súng lục 2 tay với độ giật nhẹ nhất... Cách game thể hiện độ rung giật, nảy của súng thật đáng hài lòng. Nếu cái bạn cần là sự chính xác thì việc bổ sung góc nhìn ngang vai đã chứng tỏ được giá trị trong các cảnh đấu súng từ xa. EM còn trả lại một khía cạnh nhỏ của bắn súng đúng với thực tế - đạn có thể dội lại trên các bề mặt kim loại. Chính điều đó đã khiến việc ẩn nấp kỹ không còn an toàn tuyệt đối, cho đối phương và cho bản thân bạn...

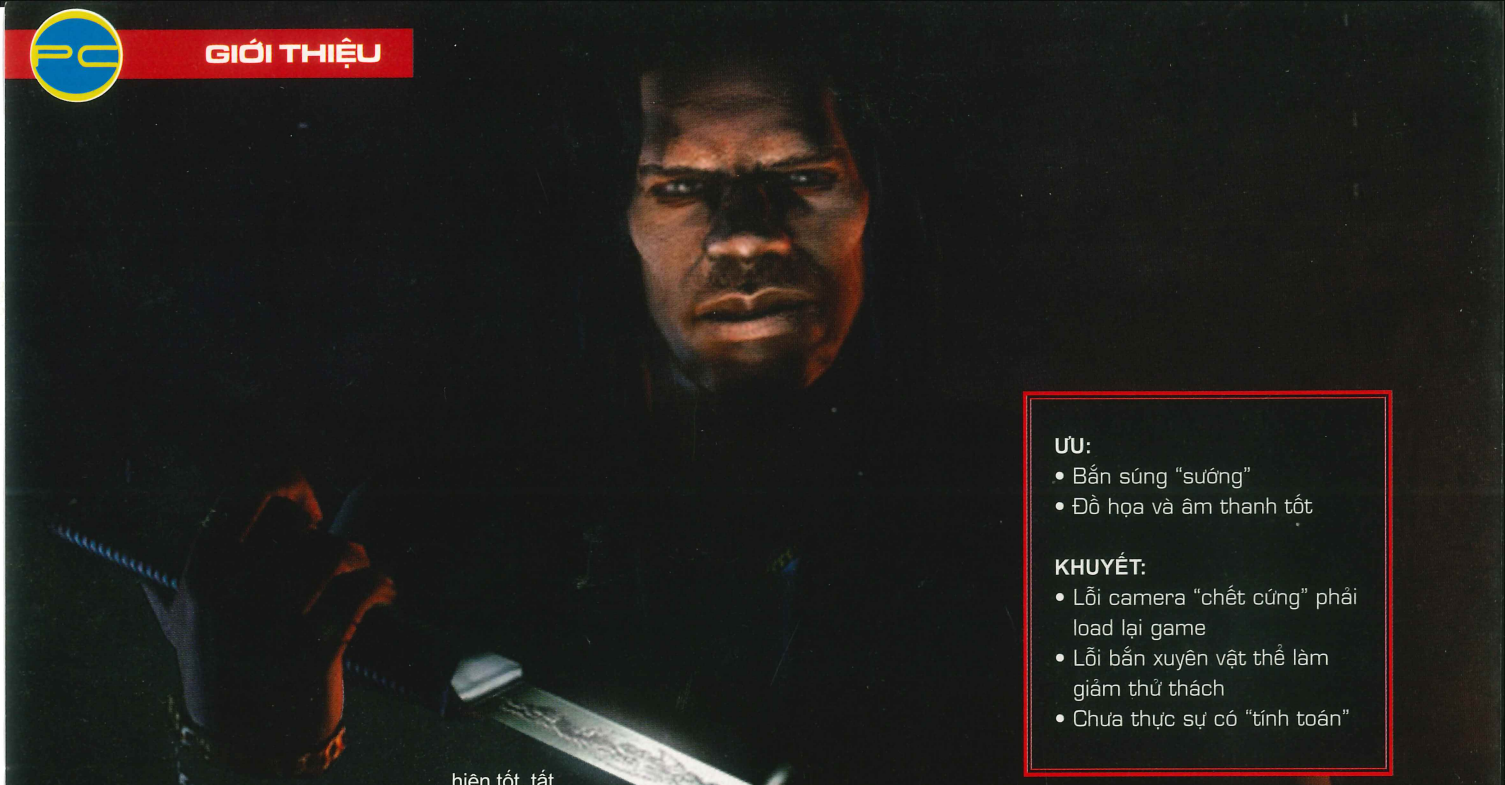
BỞI VÌ?

Ngoài tính năng dội đạn, cơ chế vật lý được "chăm sóc kỹ lưỡng" của game sẽ buộc bạn phải học cách chiến đấu hơi khác đi so với MP. Một cột bê-tông nếu bị đạn công phá mạnh thì cả mảng cột sẽ bị thổi bay, để lộ vài phần thân thể của kẻ đang nấp đằng sau. Một đống thùng xăng, thứ được đặt rất nhiều trong game, phát nổ đỏ rực cả góc màn hình làm bạn hơi choáng váng. Không gian sặc khói bụi, kính vỡ tuôn xối xả, nòng súng tóe lửa, loá sáng đạn bạc, căn nhà đổ sụp từng phần dưới sức hủy diệt của quả bom... thuyết phục hơn hẳn nhiều game hành động được phát triển gần đây. Dù vậy, EM cũng như nhiều game khác vẫn có mặt hạn chế, không phải thứ gì cũng phá được. Bạn phải chấp nhận chuyện không thể đốn ngã một cái cây hay phá tung một góc tường chỉ vì nhà phát triển chưa muốn thế!

Mặt khác, không thể xem thường trí thông minh nhân tạo (AI) của game. Với số lượng vũ khí, đạn dược dồi dào cùng khả năng sử dụng súng điêu luyện, máy thực sự là thử thách ngay cả ở cấp độ bình thường. Bạn phải vận dụng tất cả kỹ năng và vũ khí để khỏi phải ...load game. Tác phong lăn lộn, thấp thỏm ngoái cổ, cúi người di chuyển, các chiến thuật "đánh hội đồng" đều rất tự nhiên và chuyên nghiệp. Chúng rất thích "chiêu đãi" lựu đạn để mời bạn ra khỏi chỗ nấp. Đôi khi, bạn bị bất ngờ khi chúng bất thần tung người bay ra bắn. Đúng, giống hệt bạn, chỉ khác phong cách thường xuyên la lối om sòm. Không còn nghi ngờ gì nữa, bạn đang phải đối đầu với những tội phạm nguy hiểm nhất từ trước đến nay, nếu như tính luôn cả hành động nổ bom "cảm tử" để kéo theo đối thủ!

"Dũng sĩ đấu bò" không chiến đấu một mình, 1/4 số màn chơi bạn sẽ được đồng hành cùng những đội Alpha, Bravo, với những cái vẫy tay ra hiệu đầy chất đặc nhiệm. Người chơi hẳn hứng thú lắm vì khung cảnh sống động hẳn lên giữa 2 phe chiến đấu. Nhưng khi đi được một khoảng thì... họ biến mất! Hy sinh? Đi đường khác? Trừ vài nhân vật bất tử (dính bom cũng không chết), đa số thời gian trong game El Matador vẫn "mãi mãi là El Matador", một dũng sĩ đơn độc trên đấu trường.

Càng chơi, khoảng cách giữa người và máy trong game càng rộng ra. Họ hoạt động độc lập, không hợp tác với người chơi, có chăng là chỉ cần bạn đến đúng vị trí quy định để có thể tiến tới trước cho đúng kịch bản. Đỉnh điểm của sự xa cách này là đồng đội của bạn và địch đều có thể vừa náu mình vừa bắn. Còn bạn? Bạn sẽ không ấm ức lâu khi nhận ra mình có thể... chơi xấu. Nếu bạn nấp dưới 1 cái bàn và lựa một khẩu súng dài, súng sẽ... xuyên qua bàn, và lúc này việc phải làm là...



ƯU:
- Bắn súng "sướng"
- Đồ họa và âm thanh tốt

KHUYẾT:
- Lỗi camera "chết cứng" phải load lại game
- Lỗi bắn xuyên vật thể làm giảm thử thách
- Chưa thực sự có "tính toán"

không cần phải nói nữa.

ĐẤU SĨ... LOẠNG CHOẠNG

Có gì đó không ổn ở EM. Plastic Reality đã cố nhét EM vào "cái hộp" Modern Tactical Shooter mà quên rằng nó không phù hợp với chàng đấu sĩ EM. Đâu là "bắn súng chiến thuật hiện đại"? Phối hợp đồng đội? Không! Tính toán việc sử dụng súng: Bình thường. Hay tận dụng môi trường để ẩn nấp: người ta đã làm từ rất lâu rồi. Dù vậy, người chơi thông thường vẫn sẽ hài lòng với cách chơi "chạy và bắn" rất ép phê của game. Những nhà phân tích game và người chơi khó tính sẽ còn đánh giá EM về khía cạnh "tactical" mà game đã không đủ sức vươn tới. Và nếu có một khía cạnh không được thực hiện tốt, tất nhiên game sẽ nhận không ít điểm trừ.

Trong quá trình chơi, EM phát sinh một lỗi rất nặng: camera. Hiện tượng này xảy ra khi bạn tạm ngừng game một thời gian, lúc quay lại tiếp tục chiến đấu thì bạn thấy El Matador di chuyển nhưng camera thì không, góc quay "chết cứng" ở một góc. Cách khắc phục? Thoát ra, rồi nạp lại. À, mà tôi đã nói là game không có điểm mốc chưa nhỉ? Bạn phải thường xuyên lưu game nếu không muốn phải chơi lại một quãng dài.

ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH

Một sự thỏa hiệp hợp lý giữa đồ họa và cấu hình. Bạn sẽ được trả giá xứng đáng khi đáp ứng các đề nghị cấu hình của game. Phông màn được phối cảnh đẹp, các tòa nhà, chung cư cao tầng đồ sộ, hay những con hẻm nhỏ có độ nét và chi tiết cao. Do một số màn chơi diễn ra trong khung cảnh rừng rậm nên giới game thủ đã "móc" EM vào một đối thủ khác để so kè: Far Cry. Khung cảnh xanh tươi của EM không kém Far Cry chút nào cả, chỉ tiếc là hiệu ứng mặt nước vì ít xuất hiện nên bị... lờ luôn, trông như đổ bê tông lên biển cả.

Hiệu ứng làm mờ được nâng cao, cộng thêm các phép đổ bóng mới nhất và hiệu ứng ánh sáng lộng lẫy đã giúp những pha quay chậm gần như hoàn mỹ. Hơi buồn là tuy rất mạnh mẽ trong các pha bay nhảy bắn súng, nhưng Plastic Reality đã không xây được hình tượng "dũng sĩ" cho El Matador. Các động tác thiếu dứt khoát, đặc biệt là động tác đập súng cận chiến, quá yếu ớt và vô dụng. Thỉnh thoảng, người chơi không khỏi nghi ngờ về sức mạnh cơ chế vật lý của game, khi bắt gặp 2 thùng xăng cạnh nhau, mà thùng này phát nổ xong thì thùng kia mới bắt đầu giai đoạn châm ngòi.

Nhưng về âm thanh thì không thể chê vào đâu được. Tiếng súng nổ tách bạch, có "giọng" riêng cho từng loại rất rõ, nhất là có thể làm bạn thót tim nếu đang ẩn nấp. Mỗi màn có một bản nhạc nền. Âm nhạc rất bốc, cứ nghe và để nó cuốn bạn vào các cảnh hành động dồn dập.

CHƯA ĐỦ "ĐÔ"

Không có nhiều đột phá mạnh mẽ nhưng EM làm cho người chơi từng thưởng thức MP được dịp đắm chìm lại cảm giác xi-nê ngày xưa trong lớp áo mới. Phong cách chơi có khác biệt tuy chưa đủ lớn để nổi bật "cái tôi" của EM. Việc tính toán lại "chìm xuồng" giữa lối chơi chạy và bắn. Nếu đánh giá EM theo MP, thì game "mới hơn những gì đã cũ", nhưng nếu xét theo quan điểm "tactical", EM chưa đủ độ chín.

ĐẠI NHẬT

MECHASSAULT PHANTOM WAR
CUỘC CHIẾN ẢO

Một điều khá thú vị là trong khi chờ đợi Microsoft chuẩn bị tấn công vào thị trường handheld bằng hệ máy riêng của mình, các game thủ giờ đây có thể bắt gặp các thương hiệu truyền thống của hãng lần lượt có mặt trên các thế hệ handheld của Nintendo. Có thể điểm qua vài gương mặt quen thuộc như Monster Truck Madness, Age of Empires,... thậm chí ngay cả tên tuổi lớn Halo cũng rục rịch chuyển tiếp sang nền DS của Nintendo. Trong khi chờ thời gian để kiểm chứng tin tức hấp dẫn trên, bạn có thể duyệt qua một tên tuổi khá kỳ cựu của hãng vừa đặt chân lên DS mang tên Mech Assault: Phantom War.

Nếu thường xuyên theo dõi dòng Mech Assault, chắc hẳn bạn nhận ra đôi chút khác biệt trong phiên bản mới này bởi Day 1 Studios từng đảm nhận xê-ri trước đây đã được sang tên cho Backbone Entertainment (AOE: The Age of King, Death Jr.). Điều đáng mừng là sự thay đổi này dường như không ảnh hưởng mấy đến trò chơi nhờ vào cách chơi đa dạng tận dụng những ưu điểm của nền DS.

Tương tự Metroid Prime: Hunters hay Star Fox Command trước đây, việc điều khiển những chú Mech khổng lồ trong Phantom War đòi hỏi người chơi phải kết hợp nhuần nhuyễn giữa stylus trên màn hình cảm ứng "touch screen" và cả các phím bấm phối hợp. D-Pad và các phím điều chỉnh khác đảm nhận công việc di chuyển, hướng quay, khả năng khai hỏa và lướn lờ trên không của những chú Mech. Trong khi đó, màn hình cảm ứng sẽ được bố trí các biểu tượng khác nhau giúp người chơi thực hiện những thao tác đặc biệt không thể thực hiện được bằng phím bấm thông thường. Khi chạm nhẹ vào biểu tượng quyển sách, bạn có thể nhận được thông tin đầy đủ về khí tài quân sự có mặt trên chiến trường để liệu cơ ứng phó. Dựa vào thông tin trên bạn có thể vạch chiến thuật thích hợp nhằm điều phối thật hợp lý các vũ khí sẵn có. Nếu chẳng may "sa chân" vào ổ mai phục của địch, bạn có thể kích hoạt giáp điện (biểu tượng hình sấm sét) để có thể giảm thiểu thiệt hại. Nếu chán việc phải di chuyển qua lại bằng các phương tiện quân sự do đồng minh cung cấp bạn có thể dùng kỹ năng "hacking" hấp dẫn để thực hiện những cú hijack vào các Mech của đối phương. Tuy nhiên, cách thực hiện sẽ khác đôi chút với Mech Assault 2: Lone Wolf trước đây. Thay cho việc sử dụng phím bấm, giờ đây bạn phải "động tay, động chân" nhiều hơn qua việc dùng stylus để lọc ra các icon đang chạy nhanh trên màn hình và sắp xếp chúng vào vị trí tương xứng. Đây cũng chính là một trong những điểm nhấn làm nên sức hút mới của game, bởi nó đòi hỏi người chơi không chỉ có khả năng xử trí nhanh mà còn phải quan sát tốt.

Ngoài các chiến dịch đơn thể hiện khá tốt, Phatom War được tích hợp tính năng mạng qua kết nối WiFi hỗ trợ cùng lúc 4 người chơi trong cùng thời điểm. Đáng tiếc là mục chơi này chỉ khiêm tốn trong địa bàn offline. Tính năng online được nhiều người chơi quan tâm và từng là cơn sốt của các fan không được Backnone đề cập đến trong phiên bản này. Bên cạnh đó, phần cứng hạn chế của nền máy DS khiến việc thể hiện các mô hình nhân vật và cảnh nền khá thô và khiêm tốn. Đây cũng là nguyên nhân chính khiến việc thực hiện các pha hành động trong game ở cự ly xa của người chơi thường yếu thế hơn so với máy. Bù lại các đoạn chuyển cảnh bằng FMV (full motion video) được áp rất vừa mắt kết hợp với âm lồng tiếng sinh động (điều khá hiếm ở hầu hết tựa game DS) chính là những ưu điểm san lấp phần nào khuyết điểm của trò chơi.

Dù chưa tạo được bước nhảy vọt so với các phiên bản trước, Phantom War thực sự là một trong những game hành động 3D trên DS rất đáng để bạn lưu tâm, đặc biệt với những fan yêu thích trò chơi khai thác đề tài giả tưởng. 7

VỸ ĐIỆP

MECHASSAULT PHANTOM WAR	
PHÁT HÀNH	Majesco Games
PHÁT TRIỂN	Backbone Entertainment
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	12/09/2006
ESRB	Teen
HỆ MÁY	NDS

ƯU
- Chiến dịch đơn hấp dẫn.
- Cách chơi được phát huy tốt.

KHUYẾT
- Đồ họa chỉ ở mức chấp nhận.
- Phần chơi mạng thiếu tính năng online.

VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Tri-Ace
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	26/09/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
HỆ MÁY	PS2

SQUARE ENIX ĐÃ TẠO ĐƯỢC ẤN TƯỢNG TỐT ĐỐI VỚI PHẦN LỚN FAN NHỜ TIẾP QUẢN KHÁ THÀNH CÔNG NHIỀU GAME NHẬP VAI HẤP DẪN NHƯ STAR OCEAN, RADIATA STORIES VÀ CẢ VALKYRIE PROFILE, MỘT TRONG NHỮNG GAME NHẬP VAI KINH ĐIỂN TRÊN PS THỜI HẬU FINAL FANTASY VII. SAU SÁU NĂM BẶT TIN, VALKYRIE PROFILE 2 LẠI XUẤT HIỆN KHÁ TRÙNG HỢP VÀO THỜI GIAN CHUYỂN TIẾP GIỮA DÒNG MÁY MỚI VÀ CŨ CỦA ÔNG LỚN SONY (PS2 VÀ PS3).

VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA

NỮ HOÀNG CHIẾN TRANH

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

CHUYỆN RẰNG...

Cô công chúa xứ Dipan tên là Alicia đang mang trong người linh hồn của một nữ thần Valkyrie tên là Silmeria. Trong thần thoại Na Uy, các nữ thần Valkyrie tập trung những linh hồn của những con người dũng cảm và gửi đến Valhalla, nơi mà Odin sử dụng họ như là những chiến binh (Einherjar) để chiến đấu cho các vị thần.

Nữ thần chiến tranh Silmeria đảm nhận công việc thu thập linh hồn này cho Odin nhưng cô bắt đầu nghi ngờ về quyết định mờ ám của Odin. Cho đến ngày nọ, Silmeria không tuân lệnh các vị thần. Odin nổi giận, quyết định trừng phạt Silmeria và cho cô đầu thai vào nàng công chúa Alicia.

Tuy nhiên, do sai sót trong quá trình "luân hồi chuyển kiếp" thân xác của công chúa Alicia vô tình tồn tại song song hai linh hồn, một của chính cô và một của Silmeria... Trong thân xác của Alicia, Silmeria quyết định tập trung những chiến binh tinh nhuệ nhất nhằm tìm kiếm báu vật có tên "Dragon's Orbs" - chìa khóa để chống lại các vị thần...

CHƠI THẾ CHỨ!

Lối chơi chính là phần tạo nên sự nổi bật của Valkyrie so với những game cùng loại. Phần lớn môi trường trong game chỉ cho cho phép người chơi di chuyển qua lại tựa các game 2D nhưng khi chuyển sang trận đấu, bạn lại "tung tăng" trong không gian 3D thân thuộc. Chính yếu tố khá thú vị này giúp Valkyrie Profile tách mình khỏi phong cách của những RPG khác mà không sợ bị "đụng hàng".

Nhóm chiến đấu của bạn vẫn giữ nguyên 4 nhân vật, bạn có thể di chuyển tự do trong trận đấu như là trong Star Ocean và mỗi nhân vật sẽ có đòn tấn công khác nhau tương ứng theo từng nút bấm được phân bố trên tay cầm. Cấu trúc này cho phép người chơi chủ động hơn trong việc né, tránh đòn thay vì bị động

như các game nhập vai theo lượt. Một điểm khá thoáng của trò chơi là thay vì phải tiêu diệt toàn bộ đối phương để giành chiến thắng, người chơi chỉ cần tập trung dứt điểm chủ tướng (leader) của đối phương. Bạn tiết kiệm được "khối" thời gian mà vẫn đảm bảo việc thăng cấp cho các thành viên trong nhóm.

Khác hẳn VP1 (bạn phải tìm Einherjar), VP2 "đặt sẵn" Einherjar cùng với Silmeria và bạn sẽ gọi ra khi tìm thấy những thứ vũ khí phát sáng trong những cảnh chơi. Tuy nhiên những chiến binh này thường không phải lúc nào cũng giống nhau trong mỗi lần chơi lại. Ngoài ra, mỗi Einherjar đều có một "Free Level" nhất định - đây là LV để trả tự do cho mỗi Einherjar. Chỉ đến khi bạn luyện cho chiến binh đó đạt tới "Free Level" thì bạn có thể trả tự do cho họ và họ sẽ đưa cho bạn những món đồ tốt (nếu bạn gặp lại họ sau này). Đây cũng là mấu chốt để bạn có được những vũ khí mạnh hay sớm kiếm được nhiều tiền.

Cửa hàng bán đồ trong VP2 có một cơ chế đặc biệt cho khách hàng "ruột". Thời điểm đầu, những món đồ này được sắp xếp ẩn và không cho phép bạn giao dịch nhưng khi thành "khách hàng thân thiết", bạn có thể thoải mái đổi chác những món đồ trên. Với cách này bạn có thể kiếm được những trang bị cao cấp hơn.

Kỹ năng của nhân vật cũng là phần khiến người chơi phải đau đầu nhất. Để học được một kỹ năng, bạn phải lựa chọn trang bị có những "Rune" có hình thù thích hợp theo yêu cầu của kỹ năng đó. Chỉ những Rune có màu đỏ, xanh lá mới có thể học được kỹ năng. Ngay cả khi có đủ những Rune này, bạn vẫn phải trải qua nhiều trận đấu để hoàn thành việc học các nhánh kỹ năng.

VP2 có tiết tấu khá nhanh khiến người chơi "khá" bận rộn khi bắt đầu vào chương 3. Ngay cả khi trải qua hơn 100 giờ chơi bạn vẫn chưa chắc hoàn thành 100% trò chơi được, đó là chưa kể đến những màn đặc biệt và Seraphic Gate mở ra tại điểm Save cuối cùng của trò chơi. Đây là màn đặc biệt dành cho những ai muốn chạm trán với những tên Boss mạnh nhất, đồng thời cũng là nơi để bạn kiếm được những món đồ xịn nhất. Để lấy được vũ khí mạnh nhất trong Seraphic Gate người chơi buộc phải đi lại 10 lần tại màn này và mỗi lần độ khó sẽ tăng một cấp. Có thể nói đây là nơi dành cho những game thủ "cứng cựa nhất" muốn thử bản lĩnh trong việc "so găng" với những tên Boss dữ dằn.

KINH NGẠC ĐỒ HỌA

Chính phần đồ họa của VP2 đã đưa PS2 lên tới đỉnh giới hạn của nó. Những đoạn FMV trong game sẽ làm cho bạn hài lòng thật sự; ngay cả phần đồ họa cũng khiến bạn phải kinh ngạc về chất lượng.

Chưa hết, phần thiết kế nhân vật, trang phục cũng rất tuyệt vời; thậm chí đến những cảnh hầm ngục cũng "đẹp" kỳ lạ. Nhờ việc bố trí bản đồ theo 2D nên người chơi ít phải bận tâm nhiều về góc quay. Việc cho phép người chơi tự do sắp đặt góc quay theo chế độ "Free Mode" khiến những trận đấu trong không gian 3D trở nên dễ chịu hơn bao giờ hết. Chuyển động nhân vật thật sự "nhẹ nhàng và mềm mại" làm cho cả người "rành 6 câu" hệ PS2 cũng phải bất ngờ.

ÂM THANH

Phần nhạc nền của VP2 nói chung là ổn và khá đầy đủ, thể hiện được tính chất của những cảnh chơi. Người chơi có thể cảm nhận được sự hồi hộp, mạnh mẽ hay kỳ bí ứng với những cảnh game mà mình đang mê đắm. Nhạc trong trận đấu cũng khá lôi cuốn và "bốc" với vài khúc nhạc khá hấp dẫn khi đấu Trùm; hơn hẳn VP1.

Hiệu ứng âm thanh được trau chuốt từ tiếng bước chân (trên nước, đá, cát) và ngay cả đến tiếng gió thổi cũng "có tình". Phần lồng tiếng khá truyền cảm nhưng tiếng lại không khớp với chuyển động của môi, đáng tiếc!

VÀO VAI THÔI

Với sự trở lại khá ấn tượng của mình, VP 2 thực sự là một trong những "hit" lớn của PS2 trong năm nay mà game thủ háo hức nhập vai khó lòng chối từ.

MINH LAN

ƯU
- Đồ họa ấn tượng.
- Cách chơi được thiết kế tốt

KHUYẾT
- Các đoạn phim diễn giải khá dài dòng.
- Khâu lồng tiếng chưa khớp với chuyển động môi của nhân vật.

Thái Dương thần nữ

OKAMI

Sau ICO và Shadow of the Colossus, Okami là một trong những game hành động phiêu lưu hay nhất mà tôi từng chơi. Game tập hợp được tất cả những yếu tố cần thiết để trở thành một game tuyệt vời: đồ họa ấn tượng, gameplay độc đáo, cốt truyện lôi cuốn và thú vị...

Cốt truyện

Truyền thuyết kể rằng xưa kia ở xứ Phù Tang có một ngôi làng nhỏ mang tên Kamiki quanh năm mùa màng xanh tốt và dân cư sống êm đềm hòa thuận với nhau như một đại gia đình. Không may, sự yên bình và hạnh phúc đó không tồn tại lâu. Do sơ suất của một người dân tò mò, đã vô tình phá hủy phong ấn bí ẩn và giải thoát quỷ vương Orochi, một con rắn tám đầu thành tinh. Orochi tái sinh và thực hiện lời nguyền khủng khiếp biến làng Kamiki tươi đẹp thành vùng đất hoang tàn với bóng tối và hồn ma khắp nơi.

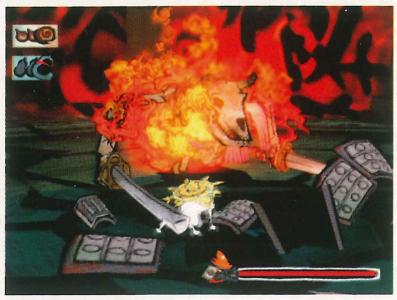
Tuy nhiên, dân làng vẫn còn một tia hi vọng. Đó là Amaterasu, vị nữ thần mặt trời đã che chở cho làng Kamiki qua bao thế hệ. Một trăm năm về trước, Amaterasu và Orochi đã có một trận tử chiến long trời lở đất. Phần thắng cuối cùng đã nghiêng về Amaterasu, nhưng nữ thần bị thương nặng và mất đi 13 quyền năng tối thượng. Và trước sự hồi sinh của Orochi, Amaterasu đã quay trở lại trong hình hài một nàng sói trắng để cứu giúp dân làng, đồng thời thực hiện chuyến phiêu lưu tìm lại những quyền năng đã mất của mình.

Phong cách hội họa Nhật

Bạn sẽ ấn tượng với Okami ngay từ những đoạn phim giới thiệu đầu tiên, nhất là phong cách nghệ thuật của nó. Lấy nền tảng hội họa làm chủ đạo, Okami hiện ra như một bức tranh phong cảnh Nhật Bản truyền thống: những hàng cây anh đào bao quanh ngôi làng Kamiki nên thơ, những hồ sen bát ngát có những cây cầu gỗ bắc ngang, một ngôi đền được xây dựng theo kiến trúc cổ... Hình tượng Amaterasu cũng được thiết kế rất độc đáo. Nàng vừa thể hiện được nét mềm mại nhanh nhẹn của loài sói vừa toát lên vẻ uy nghi của nữ thần, biểu tượng cho bình yên và sự sống của làng Kamiki.

Để thể hiện được phong cách hội họa này, Clover Studio đã ứng dụng kĩ thuật "cel-shading", đang rất phổ biến trong dạng game hoạt hình và truyện tranh. Đây là một kĩ thuật khó, đòi hỏi nhà phát triển phải có "style" về hội họa và trình độ thể hiện hình 2D trên nền 3D rất tốt. Dưới bàn tay của những họa sĩ thiết kế bậc thầy ở Clover Studio, môi

OKAMI	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Clover Studio
THỂ LOẠI	Hành động - Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	19/09/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
HỆ MÁY	PS2



trường trong Okami không những có tính thẩm mỹ cao mà còn cho phép người chơi tương tác rất thoải mái. Những bãi cỏ sẽ rung lên khi có cơn gió thoảng qua. Mỗi bước chạy của Amaterasu sẽ để lại trên mặt đất những làn hoa tuyệt đẹp. Hiệu ứng ánh sáng và mưa rơi đều được thể hiện theo phong cách hội họa cổ điển. Có thể nói, cho đến hiện nay chưa có game nào dung hòa được kĩ thuật đồ họa hiện đại với nghệ thuật vẽ tranh truyền thống một cách nhuần nhuyễn như Okami.

Cách chơi đa dạng

Cách chơi của Okami là sự kết hợp giữa thể loại hành động và RPG. Amaterasu được trang bị 3 vũ khí chính: tấm gương, chuỗi ngọc và thanh kiếm. Chúng lại có những phiên bản khác nhau và được ẩn giấu trong những màn chơi về sau. Tấm gương Reflector có tác dụng như một tấm khiên giúp Amaterasu đỡ các đòn tấn công và cũng là vũ khí cận chiến lợi hại. Chuỗi ngọc Rosary phát những tia sáng và thực hiện các đòn combo cơ bản. Thanh kiếm Glaive, vũ khí mạnh nhất mà Amaterasu chỉ mở được vào những màn chơi cuối. Ngoài ra, Amaterasu có thể học thêm các đòn combo khi tham gia các võ đường.

Xuyên suốt trò chơi, bạn sẽ phải thực hiện rất nhiều nhiệm vụ và giải quyết các câu đố được sắp xếp ngẫu nhiên. Đồng hành với Amaterasu là Issun, một linh thần bé nhỏ bị phong ấn trong viên ngọc. Issun sẽ hướng dẫn đường đi và giúp nữ thần giao tiếp với các nhân vật phụ (NPC). Có thể nói thêm một chút về phong cách RPG của Okami. Trong chuyến phiêu lưu tìm lại những quyền năng đã mất, bạn sẽ tiếp xúc với hàng loạt NPC, từ dân làng đến các vị thần để nhận những nhiệm vụ từ đơn giản đến phức tạp. Ví dụ, sửa chữa đập dẫn nước vào ruộng, đào khoai, giúp samurai luyện kiếm... Phần lớn các nhiệm vụ đều mang tính tự chọn, thực hiện hay không cũng không ảnh hưởng đến phần chơi chính của bạn. Tuy nhiên sau mỗi nhiệm vụ, Amaterasu sẽ tìm lại được sự tin tưởng của dân làng và các vị thần, giúp tăng thanh ma thuật và thanh máu của Amaterasu. Ngoài lòng tin, Amaterasu còn thu thập tiền (đồng "yen") để mua các kĩ năng mới và các item bơm máu cho những trận chiến khó khăn về sau.

Họa sĩ là chiến sĩ

Điểm khác biệt làm Okami trở nên độc đáo so với các game RPG khác là cơ cấu Celestial Brush - bộ sưu tập 13 kĩ năng vẽ tranh của Amaterasu. Khi nhấn nút R1, màn hình của bạn sẽ dừng lại và trở thành một tờ giấy trắng. Bạn sẽ sử dụng hai nút "tam giác" và "vuông" để chọn nét, thanh analog phải để xoay camera và thanh analog trái để vẽ trực tiếp lên background của game. Tất nhiên, 13 kĩ năng vẽ này không phải dùng để chơi mà chính là những chìa khóa giúp bạn giải đố, tìm đường, giúp đỡ NPC và cả chiến đấu. Ví dụ, một cánh cửa bị phong ấn và cần một nguồn sáng để mở, bạn chỉ cần vẽ lên bầu trời một hình tròn và thế là mặt trời sẽ chiếu sáng. Trong một tình huống khác, bạn có thể vẽ một cây cầu để qua sông hoặc một dây leo để đu qua bờ vực. Trong chiến đấu, bạn có thể vẽ một quả bom để tiêu diệt cùng lúc nhiều kẻ thù khi bị bao vây hoặc vẽ các nhát chém để tạo một đòn combo đẹp mắt. Ngoài ra, kết quả các nét vẽ còn phụ thuộc vào vị trí bạn vẽ. Một vòng tròn sẽ biến thành một tòa sen nếu bạn vẽ nó trên mặt nước nhưng cũng có thể biến thành lá bùa nếu bạn vẽ lên thân thể bọn quái vật. Năng lượng để vẽ chính là thanh mực tàu nằm dưới thanh máu của Amaterasu. Tương tự thanh VFX trong game Viewtiful Joe, thanh mực sẽ tự động nạp lại sau mỗi lần sử dụng và về sau bạn có thể nâng cấp nó dài hơn.

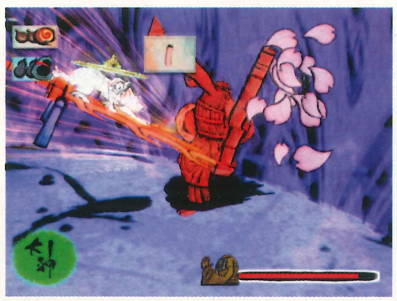
Yếu tố phiêu lưu giải đố cũng góp phần khá quan trọng trong cách chơi của Okami. Phần lớn các câu đố trong game không khó lắm và đều được giải quyết bằng cơ cấu Celestial Brush. Điều mấu chốt giúp bạn giải đố là khả năng quan sát và liên kết các sự kiện. Trong game có chức năng "Log Book" ghi lại những lời chỉ dẫn của NPC và bạn chỉ việc dựa vào đó mà giải đố. Tuy nhiên, điều khó chịu nhất là game không phân biệt đâu là nhiệm vụ chính, đâu là nhiệm vụ phụ nên bạn phải lòng vòng quanh một khu vực rất lâu chỉ để biết mình phải làm gì. Chức năng bản đồ cũng không giúp được gì nhiều, kí hiệu quá ít và không đưa ra gợi ý nào về đường đi tiếp theo. Điều này khá lý thú với người chơi ưa thích khám phá và tìm tòi nhưng cũng gây không ít khó chịu với những người chơi "thực dụng" muốn mau chóng kết thúc game để xem đoạn kết.

Độ dài của game cũng là một điều đáng lưu ý. Bạn sẽ mất khoảng 30-35 giờ chơi để hoàn thành Okami. Còn muốn khám phá hết bí mật, kho báu, bạn sẽ mất đến 40 giờ hoặc hơn. Sao Okami dài thế? Thứ nhất, môi trường trong game rất rộng lớn và việc tìm đường, side-quest ngốn của bạn rất nhiều thời gian. Thứ hai, game có bộ sưu tập kho báu lớn nhất so với các game cùng loại. Kho báu gồm nhiều loại và chôn giấu khá hiểm hóc. Chưa dừng lại ở đó, bạn sẽ phải quay lại những khu vực cũ khá nhiều lần để khám phá các bí mật mà trước đây bạn chưa có đủ quyền năng Celestial Brush để làm.

Lời kết

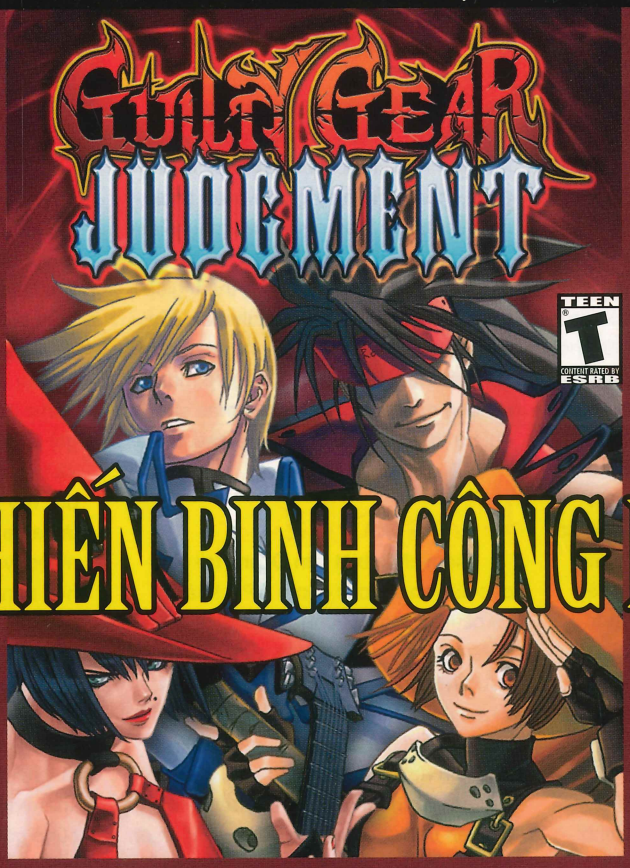
Cốt truyện hấp dẫn, cơ cấu Celestial Brush độc đáo và phong cách đồ họa đầy tính nghệ thuật, với tôi, Okami dường như không có khuyết điểm; có chăng chỉ là độ khó chưa đủ thử thách và cách chơi bị "loãng" vì quá nhiều nhiệm vụ phụ "thừa". Có thể bạn nghi ngờ? Vậy hãy trực tiếp cầm chiếc controller và chìm vào thế giới huyền thoại của trò chơi. Nếu bạn là một game thủ thích sự khám phá và sáng tạo trong cách chơi, Okami chắc chắn là sự lựa chọn sáng giá nhất vào thời điểm này.

CẨM TÚ



PHÁT HÀNH Gameloft | PHÁT TRIỂN Arc System Works | THỂ LOẠI Giải đố | NGÀY PHÁT HÀNH 05/09/2006

CHIẾN BINH CÔNG LÝ



Sau khi Darkstalkers, Street Fighters Alpha 3 và Tekken trở thành những game đối kháng đầu tiên tạo được ấn tượng tốt trên PSP, thương hiệu Guilty Gear của Arc System Works vốn nổi tiếng trên arcade phổ thông và console chuyên dụng cũng không bỏ lỡ cơ hội bằng phiên bản mang tên Guilty Gear Judgment (GGJ).

Tên gọi là vậy thế nhưng khi bước vào trò chơi bạn sẽ thấy game được phân làm hai mảng chơi hoàn toàn tách biệt nhau. Phần chơi GGJ sẽ giúp bạn hồi tưởng những game kinh điển trên các máy arcade như Final Fight, Captain Command... với cách chơi cuộn cảnh theo dạng "beat-em-up" quen thuộc.

Khởi điểm, bạn sẽ được lựa chọn một trong 5 nhân vật khác nhau bao gồm Sol Badguy, Ky-Kiske, I-No, Millia Rage và May để bắt đầu chuyến phiêu lưu. Với các nút tấn công mạnh, yếu, nhảy cao... được phân đều trên phím bấm, bạn sẽ phải chiến đấu cùng vô số quái vật và các tên trùm qua mỗi cảnh chơi.

Tính năng khá sáng giá của Judgment là cho phép kết nối cùng một bạn chơi khác qua chức năng Wi-Fi để cùng nhau khám phá cốt truyện hay vượt qua những thử thách lớn hơn ở chế độ Survival. Sau mỗi lần hoàn tất trò chơi dựa vào nhân vật có sẵn nêu trên, bạn sẽ có cơ hội mở khóa thêm các nhân vật mới. Với số lượng 20 nhân vật, được trang bị hàng tá chiêu thức, đòn thế khác nhau để khám phá, giá trị chơi lại của Judgment được đánh giá khá cao.

Như đã đề cập, GGJ chỉ là một phần riêng biệt trong tổng thể trò chơi bởi bên cạnh phần chơi này bạn có thể dợt lại mảng chơi chơi đối kháng của game qua Guilty Gear X2 # Reload. Có lẽ không cần phải giới thiệu nhiều về phần chơi này bởi nó khá quen thuộc với game thủ trên console trước đây. Ngoại trừ thay đổi nhỏ là bổ sung thêm hai nhân vật mới A.B.A và Order Sol, các mục chơi quen thuộc hầu như không thay đổi mấy. Bạn có thể thử sức với AI máy qua chế độ Arcade, Survivor; mài dũa kỹ năng chiến đấu tại Training. Hoàn thành các điều kiện khác nhau mà màn chơi yêu cầu qua phần Mission hay thu thập các huân chương nhằm kiếm điểm thưởng tại M.O.M. Tất nhiên, bạn hoàn toàn có thể bắt cặp cùng bạn chơi khác để thử sức dựa vào chức năng Wi-Fi tích hợp.

Trung thành với chất anime đậm nét quen thuộc nhưng Judgment vẫn đủ sức quyến rũ người chơi nhờ nghệ thuật phối cảnh, phối màu cùng với điệu bộ, cử chỉ nêu bật được tính cách của từng nhân vật. Từ tông màu đỏ thẫm rất hợp với dáng vẻ bất cần đời của anh chàng Sol Badguy, màu cam năng động nhí nhảnh của cô nàng May đến sắc đen bí ẩn chất chứa sự căm thù toát ra từ nhân vật Eddie... đều gây ấn tượng tốt. Một điểm đáng hoan nghênh của trò chơi (thể hiện rõ nhất qua mục chơi Judgment) chính là chất lượng đồ họa khá nhưng lượng khung hình vẫn được đảm bảo ngay cả ở những cảnh chơi thể hiện cùng lúc nhiều nhân vật khác nhau.

Âm thanh đặc trưng của rock metal và heavy metal ở những phiên bản trước tiếp tục được sử dụng trong phiên bản này. Chất âm này tỏ ra khá phù hợp với phần chơi cũ Guilty Gear X2 # Reload, tuy nhiên lại không gột tả được diễn tiến trong Judgment. Giá như các nhà sản xuất chịu đầu tư nhạc mới cho phần chơi kể trên thì trò chơi còn tạo được ấn tượng mạnh hơn.

Thay đổi trong Judgment tuy còn khá khiêm tốn nhưng đã tạo được dấu nhấn khi so sánh với các phiên bản trước, Guilty Gear Judgment vẫn là tựa game đáng sưu tầm.

MINH NHẬT

UU
- Hai phần chơi khác nhau được tích hợp vào một sản phẩm.
- Đồ họa tốt.
- Hỗ trợ chơi mạng khá đầy đủ.

KHUYẾT
- Judgment thực chất chỉ là phần chơi nhỏ được chỉnh lại từ bản Reload trước đây.
- Cách chơi lặp lại thường xuyên.

Tàu lượn siêu tốc

Nếu chỉ nghe tựa game, hẳn bạn liên tưởng ngay đến dòng game xây dựng công viên khá nổi tiếng của hãng Atari. Tuy nhiên Digital Chocolate đưa bạn đi ngược lại, khi phát hành Rollercoaster Rush (RR) trên nền mobile.

Vẫn lấy đề tài tàu lượn siêu tốc nhưng nhiệm vụ của bạn không còn là nhà kinh doanh với việc phân tích, quản lý những chỉ số phức tạp nữa. Giờ đây, bạn sẽ vào vai tài xế. Nhiệm vụ xem ra có phần nhẹ nhàng hơn nhưng thực tế lại không hề đơn giản. Tàu lượn siêu tốc là môn giải trí cảm giác mạnh, nhờ việc vận hành trên những tuyến đường sắt ngoằn ngoèo, lên xuống dốc với tốc độ cao. Đây cũng chính là thử thách của RR.

Chỉ với hai phím: tăng tốc (6) và hãm phanh (4), bạn phải kiểm soát tốt nhất tốc độ của tàu lượn. Nếu chỉ chăm tăng tốc, bạn có thể mất kiểm soát tay lái làm tàu trật khỏi đường ray và nguy hiểm tính mạng khách hàng. Bạn sẽ nhanh chóng được hưu non nếu thường xuyên gây ra tình trạng nguy hiểm này. Ngược lại, chỉ lo giảm tốc thì doanh thu có nguy cơ sụt giảm nghiêm trọng do nhận được nhiều phàn nàn của khách hàng. Vì vậy, để cân bằng được, người chơi phải quan sát và xử lý tình huống thật hợp lý.

Game có 3 khu vực để người chơi trổ tài cầm lái. Ban đầu bạn chỉ có thể khởi nghiệp tại Úc. Khi tay nghề tương đối khá, bạn sẽ được thử sức tại Pháp và Mỹ với nhiều thử thách hấp dẫn, cam go hơn. Tất nhiên, nếu tìm kiếm các phần thưởng sáng giá hơn như Big Air, Dynamic Speed bạn có thể dợt qua những đường chạy để cải thiện điểm của mình.

Ngoại trừ khuyết điểm là độ dài còn khiêm tốn, những mặt khác đều được thực hiện khá tốt. Từ phần đồ họa bắt mắt với tông màu sáng, sặc sỡ, đến cách chơi đơn giản nhưng lôi cuốn, RR hoàn toàn giúp bạn giải khuây nhanh trên chiếc "handy" bé xinh.

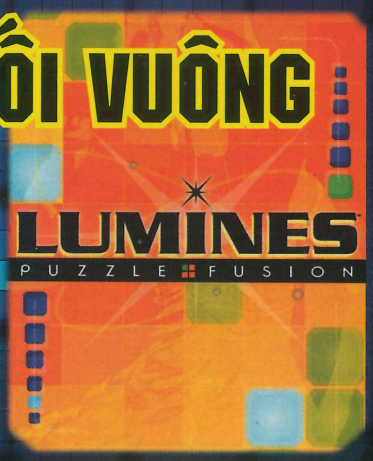
LÊ HIẾU

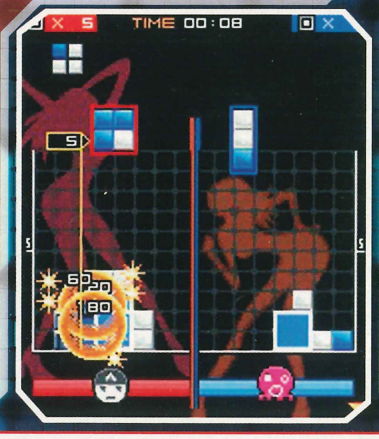
PHÁT HÀNH Digital Chocolate / **PHÁT TRIỂN** Digital Chocolate / **THỂ LOẠI** Giải đố / **NGÀY PHÁT HÀNH** 17/10/2006 / **HỆ MÁY** Mobile / **LOẠI MÁY** Alcatel/ Panasonic/ SPV/ Sagem/ Samsung/ Sharp/ Siemens/ Sony Ericsson/ Toshiba

CUỘC CHIẾN KHỐI VUÔNG

Chuyển tiếp thành công một loạt thương hiệu lớn như Splinter Cell, Rainbow Six, Brothers in Arms... sang thị trường game ĐTDĐ giúp Gameloft tạo được niềm tin và chỗ đứng vững chắc trên mảnh đất còn khá mới mẻ này. Chẳng vậy mà Lumines một trong những "hit" trên PSP hồi năm ngoái cũng được "mobile hóa" giữa năm nay.

Về cơ bản nguyên tắc chơi vẫn giữ nguyên, nhiệm vụ của bạn là sắp xếp các khối vuông cùng màu vào cùng vị trí. Điểm sẽ dược tính mỗi khi các khối cùng màu này từ bốn ô trở lên. Điểm ghi được càng nhiều, tốc độ rơi của các khối càng nhanh nên bạn cũng phải tính toán, xử lý "cực kỳ". Đặc biệt, phiên bản này trong mục chơi chính "Arcade mode" bạn có kiểu chơi mới Boss Battle, nôm na là đấu với Boss để kết thúc màn. Bước vào những trận đấu này, màn hình trò chơi được chia làm hai. Mục tiêu của bạn là sắp xếp càng nhanh càng tốt các khối vuông trên phần sân của mình nhằm thu hẹp khoảng sân của đối phương. Máy sẽ không chịu trận mà ăn miếng trả miếng rất quyết liệt; đặc biệt là những màn về sau. Việc nạp lại trận đấu do sơ sẩy diễn ra... khá thường xuyên. Ngoài Boss Battle hấp dẫn, bạn có thể luyện thêm kỹ năng tại Time Attack hoặc tìm những bản nhạc hay, hình nền mới của trò chơi qua Single Skin Mode.





Một trong những điểm nhấn của Lumines trên PSP chính là những bản nhạc nền được đầu tư rất công phu lại có dịp phát huy trên phiên bản này. Vẫn tiết tấu dồn dập của DJ tài hoa Mondo Grosso, âm nhạc trong game đủ sức hớp hồn bạn ngay từ khúc dạo đầu. Nói không ngoa, âm nhạc đã chiếm 50% thành công của Lumines - bạn đừng "lãng phí" nhé!

Nhạc nền đặc sắc và cách chơi lôi cuốn, Lumnies thật sự là game giải trí nhẹ nhàng và hơn cả đây là một trong số ít sản phẩm giải trí trên thị trường phù hợp với mọi giới.

LÊ HIẾU

PHÁT HÀNH Gameloft / **PHÁT TRIỂN** Gameloft / **THỂ LOẠI** Hành động / **NGÀY PHÁT HÀNH** 31/05/2006 / **SỐ NGƯỜI CHƠI** 1 / **HỆ MÁY** Mobile / **LOẠI MÁY** Alcatel/ Panasonic/ SPV/ Sagem/ Samsung/ Sharp/ Siemens/ Sony Ericsson/ Toshiba

tìm lại quá khứ

Câu chuyện bắt đầu khi XIII tỉnh dậy trên bãi biển. Phát súng vào đầu làm hắn bị mất trí nhớ hoàn toàn. Thông tin duy nhất mà hắn có về bản thân là con số được xăm trên vai trái: XIII. Những kẻ sát nhân và cả giới chức theo hắn sát gót. Khi bị bắt bởi đại tá Amos, hắn biết thêm chút ít về bản thân: hắn đã giết tổng thống Hoa Kỳ. XIII không thể nhớ vì sao hay ai đã yêu cầu hắn sát hại tổng thống. Có một người biết: La Mangouste, người được thuê để giết XIII bằng mọi giá. Thật không may, tìm La Mangouste không dễ...

Trong vai XIII, bạn lên đường tìm lại quá khứ với cô gái tên Jones luôn sát cánh trong những giờ phút khó khăn nhất và cũng là người hướng dẫn XIII tiếp tục cuộc hành trình nguy hiểm. Bạn phải trải qua 7 level với những bối cảnh đa dạng và hoành tráng, hình ảnh hoạt hoạ sinh động và âm thanh khá cuốn hút.

Không những phải tiêu diệt đối phương có mặt khắp nơi mà XIII còn phải tỉnh táo, khôn khéo vượt qua những bãi mìn. Không chỉ có những cánh cửa chắn lối đi mà còn có cả những hàng rào điện tử khóa bằng mật mã. Ai sẽ làm điều này? Hãy tin vào Jones và luôn đề phòng những kẻ sát nhân.

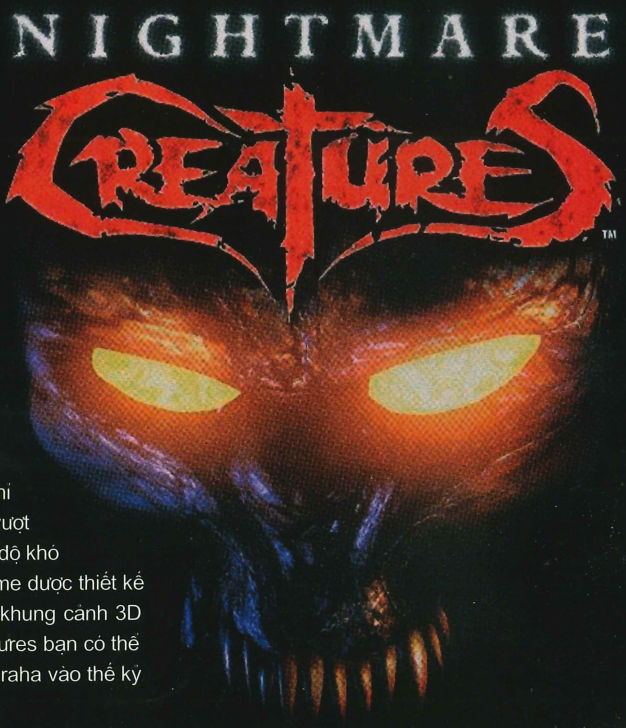
Bắt đầu cuộc hành trình, bạn chỉ có cây súng lục (pistol), được cái không bao giờ hết đạn. Để bắn máy bay trực thăng bạn đừng quên tìm những cây súng chuyên dụng như tiểu liên Uzi hay sung phóng lựu M4...

NHẬT LINH

Để tải game về ĐTDĐ, soạn tin nhắn nội dung:
<GAME(dấu cách)37 (dấu cách)PCW> gửi tới số 8713

PHÁT HÀNH FPT SMS / PHÁT TRIỂN Gameloft / THỂ LOẠI Hành động/ NGÀY PHÁT HÀNH 2006 / SỐ NGƯỜI CHƠI 1 / HỆ MÁY Mobile / LOẠI MÁY ĐTDĐ hỗ trợ công nghệ Java

NIGHTMARE CREATURES



Từ nhỏ bạn đã bị ám ảnh bởi những cơn ác mộng. Một điều gì đó sâu bên trong thúc giục bạn - đêm nay - đi ra đường phố Praha (CH Séc). Và đây là thời điểm phù thuỷ quyết định đưa tay sai vào thành phố. Lũ quỷ, sinh ra từ sự tưởng tượng kinh hoàng của phù thủy, biến Praha thành một thành phố ma. Trong khi đẩy lùi lũ quỷ, bạn vén tấm màn đen che phủ quá khứ u ám của mình, quay về chính nơi khởi nguồn những giấc mơ kinh hoàng.

Nightmare Creatures (NC) là game hành động với nội dung dựa trên thế giới tưởng tượng của người Gotich, được sáng tạo từ loạt game rất thành công trên hệ máy PlayStaion. NC đưa bạn về lại năm 1850 của thế kỷ19, trên đường phố Praha đầy quái vật ngoài sức tưởng tượng. Trong vai Jack, sau vài năm đi học xa, trở lại Praha với người bạn gái xinh đẹp Angela, bạn phải qua 6 level, chiến đấu với lũ qui từ những dãy phố tới bãi tha ma hoặc thậm chí trong những ống cống theo giấc mơ của Jack. Với thanh kiếm trong tay, bộ quần áo qui tộc, Jack tung hoành với những động tác khá giống người nhện để tìm kiếm và tiêu diệt ma quái. Không chỉ vung gươm, bạn còn phải động não tìm cách vượt qua các chướng ngại vật. Dù bạn chơi NC ở cấp độ khó hay dễ, chắc chắn bạn phải công nhận rằng game được thiết kế quá đẹp và cẩn trọng đến từng chi tiết với các khung cảnh 3D hoàn hảo. Không chỉ chơi, qua Nightmare Creatures bạn có thể hiểu biết về kiến trúc, thời trang, ngôn từ... của Praha vào thế kỷ 19, tất cả đều được tái hiện khá sống động.

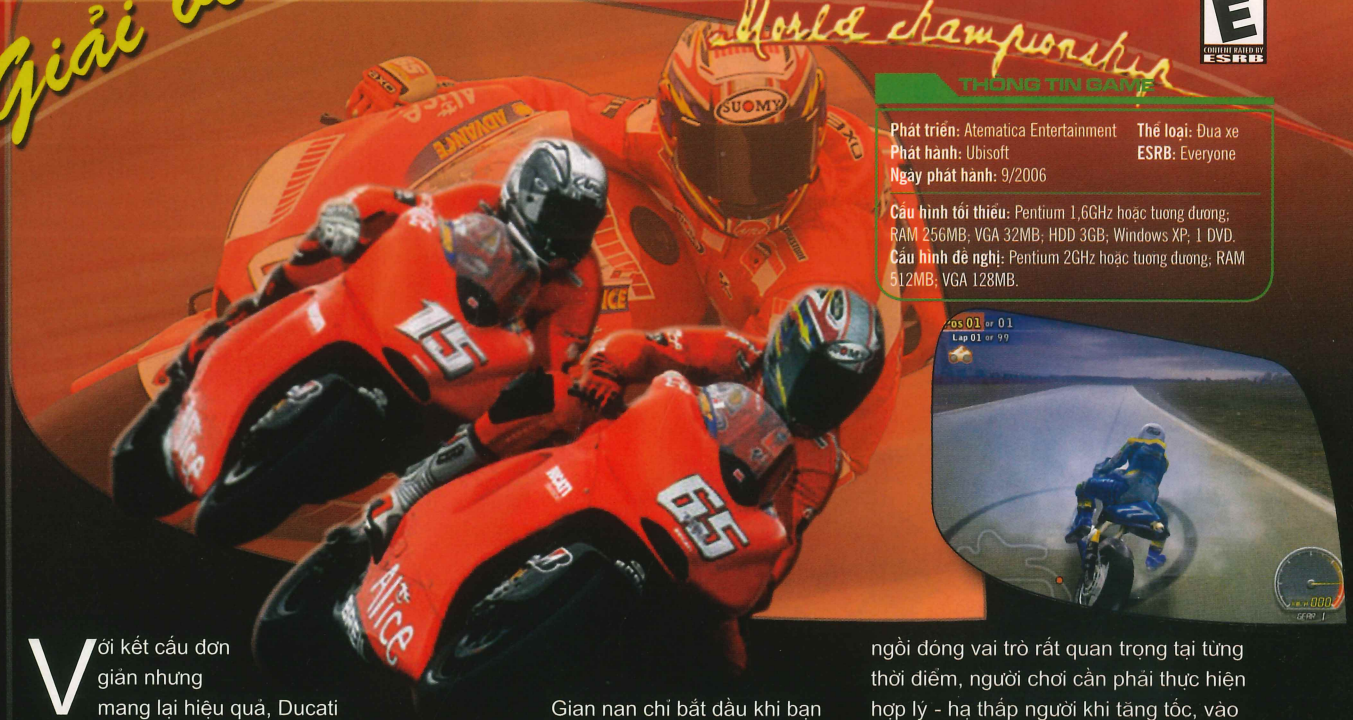
NHẬT LINH

Để tải game về ĐTDĐ, soạn tin nhắn nội dung: <GAME(dấu cách)35 (dấu cách)PCW> gửi tới số 8713

GIẤC MỘNG GIẢI CỨU PRAHA

PHÁT HÀNH FPT SMS / PHÁT TRIỂN Gameloft / THỂ LOẠI Hành động / NGÀY PHÁT HÀNH 2006 / SỐ NGƯỜI CHƠI 1 / HỆ MÁY Mobile / LOẠI MÁY ĐTDĐ hỗ trợ công nghệ Java

Giải vô địch DUCATI World Championship



EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

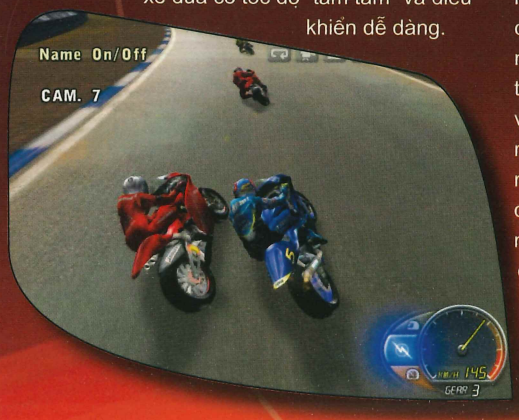
THÔNG TIN GAME

Phát triển: Atematica Entertainment
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: 9/2006
Thể loại: Đua xe
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: Pentium 1,6GHz hoặc tương đương; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 3GB; Windows XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: Pentium 2GHz hoặc tương đương; RAM 512MB; VGA 128MB.

Với kết cấu đơn giản nhưng mang lại hiệu quả, Ducati World Championship (DWC) đã trình làng hầu như đầy đủ các loại xe trong bộ sưu tập của "đại gia" xe phân khối lớn bậc nhất thế giới - Ducati Motor. Nhiều đường đua phức tạp cùng với khả năng "độ" xe, cho người chơi cảm giác thoải mái hơn trong lúc "lướt gió" hay vào cua cùng với các chú "ngựa sắt" bất kham...

Người chơi có thể trổ tài lái xe qua 3 mục chính của DWC gồm: "Sự nghiệp" (Career), "Giải vô địch" (Championship) và "Thử thách" (Capirex Challenge). Ban đầu, bạn chỉ nhận được chiếc Monters 620 khá thô sơ cùng với chứng chỉ C để bắt đầu "sự nghiệp" của một tay đua mới vào nghề. Để hoàn thành "sứ mạng" Career, người chơi phải vượt qua các vòng đua theo mức độ từ dễ đến khó thì mới có cơ hội lên hàng chuyên nghiệp. Ban đầu, người chơi dễ dàng đạt thành tích cao vì các loại xe đua có tốc độ "tầm tầm" và điều khiển dễ dàng.



Gian nan chỉ bắt đầu khi bạn đạt được giấy phép loại A và có cơ hội thưởng thức sức mạnh cũng như tốc độ chóng mặt của các "siêu xe" như Ducati 991, Ducati 999... Ngoài ra, trong mục "Career", DCW còn cho phép người chơi tham dự các sự kiện lớn, rất hào hứng trong "Events mode". Tất nhiên, bạn cần phải đạt được thành quả nhất định trong các kỳ "thăng cấp".

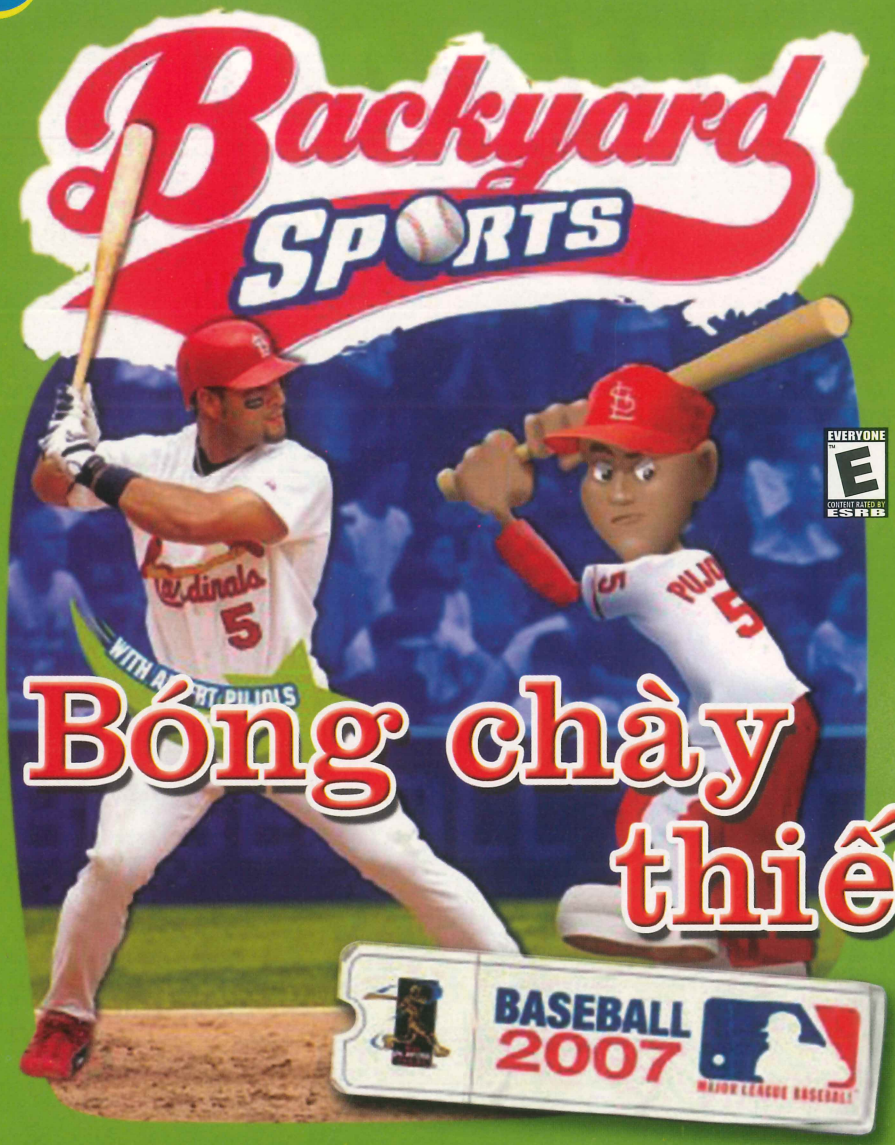
Qua Championship, bạn sẽ có dịp thử tài cùng sức mạnh khủng khiếp của các "siêu xe" với tốc độ tối đa hơn 330km/h, trải qua các giải đua nổi tiếng từ Úc đến Pháp... với các vòng đua được mô phỏng như thật và sự cạnh tranh khó chịu với máy (AI). Tuy AI không được thông minh nhưng cũng đủ gây khó khăn cho bạn tại các điểm mấu chốt như các khúc cua với khả năng nắm thời cơ thích hợp và dễ dàng cho bạn "hít khói". Điểm đặc biệt nhất trong DWC phải kể đến chế độ "Capirex Challenge": người chơi phải hoàn thành 12 thử thách khá cam go với từng loại xe riêng biệt, từ các vòng đua tính giờ cho đến chạy xe bằng một bánh sau hay một bánh trước. Đơn giản vậy sao? Thực tế, bạn mất khá nhiều thời gian để đánh vật với các thao tác trên, ví dụ: đi xe bằng một bánh trước, người chơi cần phối hợp nhịp nhàng giữa thắng trước, tốc độ để xe dựng đứng, ngoài ra bạn cần phải hạ thấp người hợp lý nếu không muốn "đầu chạm đất". Việc hạ thấp hay nâng cao tư thế ngồi đóng vai trò rất quan trọng tại từng thời điểm, người chơi cần phải thực hiện hợp lý - hạ thấp người khi tăng tốc, vào cua hay nâng cao người lúc giảm tốc đều tùy thuộc vào mỗi loại đường đua cũng như phán đoán của người chơi.

Ngoài 3 thể loại chính, DCW còn "tích hợp" mục đua nhanh (Quick Race) và Multiplayer. Đáng tiếc nhất có lẽ là mục Multiplayer, bạn chỉ có thể chia màn hình làm hai (split screen) để đối đầu với người chơi khác hoặc cả hai cùng đối chọi với máy. Do không có tính năng chơi qua LAN hay Internet, DCW không đem lại tính thử thách cao như các game khác.

DCW yêu cầu về cấu hình khá thấp nên hình ảnh sẽ không làm hài lòng các game thủ đua xe chuyên nghiệp, các chi tiết xe chưa thể hiện hết các đường nét tinh tế đặc trưng của Ducati. Hơn nữa, phông nền không được chau chuốt nên dù bạn tinh chỉnh ở độ phân giải cao nhất thì hình ảnh cũng không được ấn tượng lắm! Bù lại, phần nhạc được thể hiện khá tốt với các bài Rock sôi động, luôn gây cảm giác phấn chấn cho các tay đua. Sau khi hoàn tất DCW, bạn nên ghé thăm thư viện tại mục "Extras" để được chiêm ngưỡng lại các video clip cùng với hình ảnh "hoành tráng" của Ducati.

Tuy không thuộc thể loại "thứ dữ" để được đánh giá cao, nhưng DCW vẫn có chỗ đứng riêng cho mình bởi giới hâm mộ Ducati hay những game thủ có nhu cầu "giải trí nhanh" trong lúc rảnh rỗi.

HIẾU THU



Bóng chày thiếu nhi

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Humongous
Phát hành: Atari
Ngày phát hành: 11/9/2006
Thể loại: Thể thao
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 733MHz; RAM 128MB; VGA 32MB; HDD 600MB; Windows 98/ME/2000/XP; 1 CD.

Với Backyard Baseball 2007 (BB07), bạn sẽ được vui đùa cùng những cô cậu nhóc trong trò chơi bóng chày, môn thể thao còn quá xa lạ với người Việt Nam, nhưng lại thường xuất hiện trong các bộ truyện tranh Nhật Bản.

Đơn giản lắm! Người ném bóng sẽ có 4 lựa chọn là ném thẳng, ném cong, ném xoáy và ném vòng cung. Người đánh bóng sẽ có 4 lựa chọn là đánh mạnh thẳng, đánh bóng rơi sang bên phải, bên trái và đưa gậy ra đỡ. Một khung hình chữ nhật ở giữa chỉ rõ vùng bóng bay đến. Việc bạn cần làm là vung gậy, đúng thời điểm và một chút may mắn sẽ làm nên những cú ghi điểm tuyệt đối (homerun). Càng chơi hay, bạn càng làm đầy thanh power-up. Khi thanh đã đầy thì, chà, một quả bóng phóng tới toe lửa hay một cú vung gậy hỏa tiễn có thể tiễn bóng một chuyến du hành miễn phí ra khỏi sân. Rõ ràng đây là một game dễ chơi, phù hợp để giải trí.

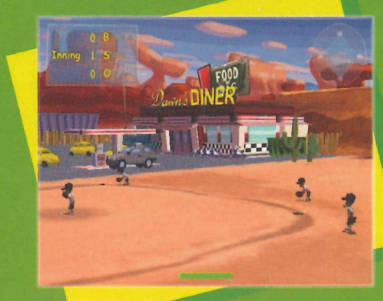
Các chế độ trong game cũng phong phú như những game bóng chày chuyên nghiệp. Bạn có thi đấu theo mùa giải, thi đánh homerun, thi ném strike (sao cho người đánh bóng không đánh được), đạt đủ tiêu chuẩn để mở các sân đấu mới, nhân vật mới... Những cô cậu trong game có hẳn hồ sơ riêng, cá tính riêng, chỉ số đánh bóng riêng nhưng hẳn bạn sẽ chọn thú vui của game thể thao là tự tạo nhân vật và đào tạo một "đệ tử" đẳng cấp cao. Các loại sân sẽ có vài đặc điểm riêng nhưng để nhận ra sự khác biệt này cần kỹ năng chơi tốt, bạn phải đánh bóng thật cao hoặc thật xa thì mới... làm vỡ kính nhà người ta hay bị chú chó gần nhà giận dữ chạy ra xua đuổi. Những người mới bắt đầu chơi bóng chày hẳn sẽ khó nhận ra đặc điểm này nên rất dễ đánh giá thấp.

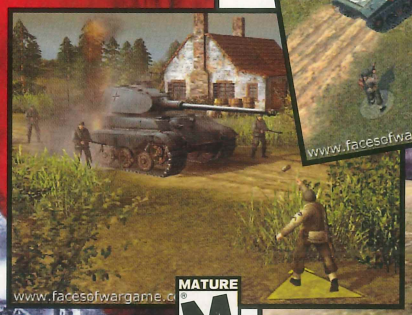
"Bóng chày thiếu nhi" ngoài ưu điểm là đơn giản, "quái quái" (có tuyệt chiêu và sân bóng kỳ quặc), còn lại là những khuyết điểm khó tha thứ về đồ họa và âm thanh. Mọi thứ được "nén" ở độ phân giải 640x480, khung cảnh thiếu sinh động, chi tiết, dù phối màu sắc rất nhiều. Game đã có "quái chiêu" nên tiếc là thiếu vài hiệu ứng đặc biệt khi đánh trúng bóng và ném bóng để gây ấn tượng hơn. Khi các bạn nhỏ có thể tiếp cận những LEGO Star Wars, Hugo... bắt mắt, liệu BB07 có cơ hội nào không?

Góc quay camera cũng là vấn đề quan trọng trong một game bóng chày. Còn gì sung sướng hơn khi những pha chuổi chân chạm mốc nảy lửa, hay những pha bắt bóng từ trên cao rất chuẩn xác, được chiếu gần lại, quay chậm đi – đã thành "lệ" trong rất nhiều game bóng chày mấy năm nay, trừ BB07! Góc quay từ trên cao đã cắt giảm sự hứng thú của người chơi. Mặt khác, không có khán giả oà lên ngưỡng mộ, chỉ có tiếng bình luận viên thiếu ưu tú và vài lời thoại lặp đi lặp lại giữa các cô, cậu bé, tiếng đánh bóng khô khốc. Những bản nhạc cổ điển, đồng quê, rock, hip-hop thoảng xuất hiện cùng các cô cậu nhóc chào sân, chưa đủ để khuấy động không khí.

Nhìn chung, nên chơi BB07 bằng góc nhìn thiếu nhi thích tìm hiểu bóng chày, chứ mang tâm lý người lớn, ừm, hơi bị... khó à!

ĐẠI NHẬT





MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB

CHIẾN TRƯỜNG MUÔN MẶT

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Best Way
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: 12/2006
Thể loại: Chiến thuật
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: P4 2GHz; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 2,5GB; Windows 2000/XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 3GHz; RAM 1024MB; VGA 128MB.

Faces of War (FoW) miêu tả cuộc chiến của ba lực lượng quân sự mạnh nhất trong Thế Chiến II là quân Đức, Đồng Minh và Xô Viết. Các tướng lĩnh tài ba của các lực lượng quân sự trên sẽ đưa người chơi trở lại những trận chiến nổi tiếng trong lịch sử trên đất Pháp, Ba Lan, Bỉ, Hà Lan, Hungari và Đức.

FoW thuộc thể loại RTS, có cách chơi và điều khiển tương tự các dòng game nổi tiếng trước đây của thể loại này là Codename: Panzers, hay Blitzkrieg... Sự khốc liệt của chiến trường được nhà sản xuất Best Way diễn tả ấn tượng hơn so với các trò chơi cùng thể loại trước đây nhờ sử dụng công nghệ dựng hình 3D hiện đại và nhiều hiệu ứng hình ảnh, vật lý... Ngoài ra, phải kể đến sự có mặt của nhiều loại khí tài, vũ khí, quân trang quân dụng - theo thống kê có đến 11 loại xe vận chuyển, 7 loại thiết giáp, 21 loại xe tăng, 4 loại vũ khí phòng không, 10 loại pháo tự hành, 7 loại máy bay, 7 loại tàu chiến - "đã" nhất là bạn có thể sử dụng hầu hết chúng. Người chơi tham chiến với vai trò chỉ huy từng nhóm nhỏ từ 3 đến 5 lính, có thể sử dụng được hầu hết các loại vũ khí của tất cả các phe tham chiến có mặt trên chiến trường. Ngoài ra, người chơi còn có quyền "chuyển hệ" từng người lính do mình chỉ huy, ví dụ lính chuyên bắn tỉa vẫn có thể biến thành lính "đi càn" khi trang bị thêm khẩu súng máy lấy được từ đối phương. Nếu "chăm" thu nhặt vật dụng, bạn hoàn toàn có thể biến người lính bình thường thành đặc nhiệm và đa năng. Đừng vội sướng! Một khi người lính được trang bị nhiều loại vũ khí và được AI của máy kiểm soát hộ để hành động tùy tình huống cụ thể thì bạn có thể nhiều phen "điếng người"; đôi khi tên lính này ném lựu đạn vào ụ súng máy mà bạn đang cố công tiếp cận làm một phen... chạy "té khói"! Các màn trong game được sắp xếp theo mức độ từ dễ đến... khó và các bản đồ trận chiến từ bé đến lớn. Đầu game, dù bạn có nóng lòng xông pha đến mấy thì cũng không thể thoát khỏi 2 tháng (màn) quân trường; nếu "tốt nghiệp" xuất sắc các khoá học: bò trườn, bắn súng, ném lựu đạn, lái xe tăng... thì nhóm quân do bạn điều khiển sẽ đủ "bản lĩnh" để ra tuyến đầu. Nếu chơi theo cốt truyện thì bạn sẽ lần lượt tham chiến trong vai trò chỉ huy của cả 3 đạo quân chính: Đức, Đồng Minh và Xô Viết.

Game sử dụng engine GEM nên ngoài việc giúp các nhân vật thêm phần chi tiết, công nghệ này còn làm cho tính tương tác thật hơn - không có vật thể, cấu trúc nào trong game mà bạn không thể "đụng" vào. Hệ thống camera được thiết kế rất thuận tiện cho người chơi từ việc xoay chuyển hướng nhìn, phóng to/thu nhỏ với góc nhìn rất mượt mà; game còn hỗ trợ tính năng nhìn thấy bóng các nhân vật bị khuất trong các toà nhà, bức tường... Các hiệu ứng đổ vỡ được thể hiện khá hoàn chỉnh và bạn cũng phải ngẩn người khi nhìn thấy mục tiêu bị trúng đạn hay tên lửa bắt đầu hành trình.

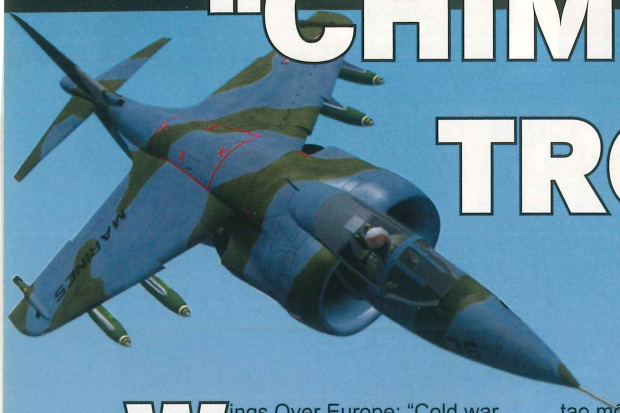
Âm nhạc trong game được phối rất "nghệ thuật" - hoà tấu dồn dập, thôi thúc khi lâm trận, dịu lại nhưng tạo cảm giác hồi hộp khi bạn đang dò dẫm hành quân. Mọi âm thanh của chiến trường không thể tốt hơn với tiếng xích xe tăng nghiến trên đường; tiếng gào thét của chiến binh, tiếng pháo dập liên hồi uy mãnh... tất cả tạo nên 1 không khí chiến tranh tàn khốc.

FoW hỗ trợ tối đa 16 người chơi qua LAN/Internet, hỗ trợ 4 game thủ cùng chơi thể loại Co-op; từ 8 game thủ trở lên trong phần chơi free-for-all và team-based.

FoW thực sự làm thoả mãn những fan của thể loại chiến thuật thời gian thực với đề tài chiến tranh và có thể nói không thua kém bất kỳ game nào cùng thể loại. Hình ảnh và sự tương tác trong game được thể hiện rất tốt, các hiệu ứng loé sáng, làm mịn, phản chiếu mặt nước, đổ bóng... đã giúp thể hiện "muôn mặt" chiến trường rất hấp dẫn và lôi cuốn.

QUỲNH ANH

"CHIM SẮT" TRỜI ÂU



Wings Over Europe: "Cold war gone hot" lấy bối cảnh những năm 60-70, thời kỳ chiến tranh lạnh. Trong vai trò các phi công thuộc lực lượng NATO và đội quân Luftwaffe mới được thành lập tại Đức, người chơi sẽ có cơ hội thể hiện vai trò "người bảo vệ" bầu trời châu Âu.

WoE trang bị cho người chơi hơn 12 phi cơ chiến đấu tốc độ cao với các vũ khí tối tân, từ F4 Phantom, "Đại bàng sắt" F15 cho đến "Chuyên gia chống tăng" A10... Với bảng điều khiển cũng như bố trí phòng lái khá "thoáng" nhờ khả năng thu gần hoặc phóng xa, người chơi có thể cảm nhận các cuộc không chiến chân thực hơn bao giờ hết. Khả năng quan sát bên ngoài máy bay được nâng cao hơn với các phím tắt thiết kế thuận tiện thao tác, điều khiển các chú "chim sắt". Game bao gồm nhiều mục chơi, cho phép bạn tham gia vào trận chiến một cách nhanh chóng, mà không phải qua các "khóa đào tạo" thông thường như các game mô phỏng cùng thể loại khác. Trong mục Instant Action, người chơi có thể gia nhập cuộc chiến một cách dễ dàng, thông qua các nhiệm vụ khá đơn giản - "tìm và diệt". Riêng trong thể loại Single Mission, người chơi có khả năng tạo một nhiệm vụ theo ý thích, từ việc chọn loại máy bay, quân đội nào, trang bị gì... cho đến mục tiêu: không đối không, không đối đất hay cả không đối biển. Tuy không đóng vai trò chính nhưng mục chơi này đem lại nhiều tiện ích khá hay, người chơi dễ dàng chọn đối thủ phù hợp với khả năng của mình.

Những game thủ thích thể loại chơi theo cốt truyện, chắc chắn không thể bỏ sót mục Campiagn để có thể bay trên các loại phi cơ khác nhau, thực hiện các nhiệm vụ từ dễ đến khó. Hơn thế nữa, người chơi có dịp tìm hiểu WoE tường tận qua các bảng nội dung nhiệm vụ, được thể hiện rõ ràng và chi tiết. Trước khi "cất cánh", ngoài việc xem mục tiêu, nhiệm vụ đề ra, bạn còn có khả năng tự trang bị hệ thống vũ khí theo ý thích, nhưng phải nằm trong khối lượng cho phép của máy bay. WoE hỗ trợ người chơi khá tốt về việc chỉnh tốc độ game và hệ thống tự lái, 2 tính năng này thực sự đem lại nhiều hiệu quả trong quá trình tiếp cận mục tiêu. Giờ đây, bạn tha hồ thể hiện tài năng lượn, né tránh, hay truy đuổi máy bay đối phương.

So với phiên bản trước đây, WoE đã có nhiều tiến bộ đáng kể từ các mục chơi cho đến hình ảnh; đặc biệt nó cho phép người chơi tự tạo bản đồ riêng, chọn màu sơn, logo cho từng loại máy bay... Các chi tiết này đều có khả năng "up" lên mạng và sử dụng trực tiếp vào các cuộc chiến "online". Phần Multiplayer này hỗ trợ chế độ chơi phối hợp (Co-op) để hoàn thành nhiệm vụ, đối đầu 1-1, hoặc cho phép 16 người tham gia chiến đấu tự do bằng các bản đồ riêng, trang bị vũ khí từ trên mặt đất, biển, trên không. Chắc chắn, đây sẽ là "khoảng trời" đầy hứng khởi cho các gamer yêu thích thể loại mô phỏng so tài trên quy mô toàn cầu.

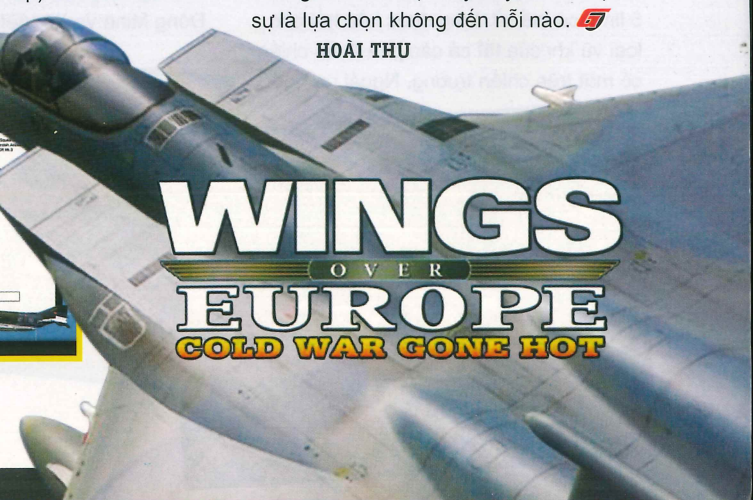
WoE thể hiện hình ảnh các loại máy bay khá rõ nét, chi tiết, mang đến sự hài lòng cho bất kỳ ai yêu thích máy bay nói riêng và thể loại mô phỏng nói chung. Dù vậy, WoE còn vài điểm thể hiện chưa đạt, như hình ảnh trên mặt đất được mô tả quá sơ sài, nên không gây được nhiều thiện cảm cho những "tay chơi" đòi hỏi cao. Âm nhạc đóng vai trò khá tốt với các đoạn nhạc nền nhưng tiếng động cơ còn nhiều chỗ chưa thể hiện tốt sự mạnh mẽ của các loại máy bay. Trong thời điểm khan hiếm game thể loại máy bay, WoE thực sự là lựa chọn không đến nỗi nào.

HOÀI THU

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Third Wire
Phát hành: Bold Games
Ngày phát hành: 24/5/2006
Thể loại: Mô phỏng
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P3 650MHz; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 1,3GB; Windows 2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,2GHz; RAM 512MB; VGA 128MB.



LỰC LƯỢNG GIẢI CỨU

TEEN T
CONTENT RATED BY ESRB

"Các bạn đã là quá khứ, hỡi các game RTS!" và "Thế kỷ 21 cần có vũ khí cho các cuộc chiến" là 2 câu slogan đầy ngạo mạn của nhà phát hành dành cho Joint Task Force (JTF).

Năm 2008 với biến động lớn về nạn khủng bố trên toàn cầu, tổ chức Liên Hợp Quốc cùng nhóm G8 đã cùng nhau xây dựng nên JTF. Nhiệm vụ chính là gìn giữ hòa bình cũng như trấn áp nhanh các cuộc chiến do quân khủng bố gây ra. JTF được trang bị hiện đại về vũ khí và khí tài, người chơi tha hồ có dịp thử nghiệm chúng vào các trận chiến khốc liệt nhất tại các "điểm nóng" từ Somalia, Iraq cho đến Bosnia...

Chỉ việc chắc tay súng

JTF "giải phóng" người chơi khỏi việc xây dựng căn cứ, cũng như thu thập các loại tài nguyên. Có lẽ nhà sản xuất muốn bạn tập trung vào "chiến đấu" hơn xây dựng! Chắc hẳn các bạn sẽ tự hỏi: Làm sao để có được lực lượng quân đội đông đảo và hùng mạnh? Câu trả lời chính là việc bạn phải hoàn thành các nhiệm vụ. Mỗi khi hoàn tất một "sứ mệnh", quân của bạn sẽ nhận được một khoản tiền thưởng kha khá để có thể kêu gọi quân tiếp viện: bộ binh, lính bắn tỉa, hay cả xe đặc chủng Hummer... Bạn chỉ cần "alô" một tiếng là vài giây sau mọi thứ sẽ được "đóng gói" và "giao hàng" trên chiếc trực thăng Black Hawk "hầm hố"... Trọng tâm game luôn xoáy vào các trận chiến đòi hỏi tính tỉ mỉ cao, với tốc độ diễn biến khá nhanh, các cuộc đọ súng luôn làm người chơi "bận rộn" và nguy cơ "sẩy tay" có thể xảy ra bất cứ lúc nào. Tối tân, hiện đại và căng thẳng, đó là những gì người chơi cảm nhận được từ lúc bắt đầu tham chiến cho đến lúc kết thúc game.

Ngoài mục chơi theo cốt truyện khá hấp dẫn, JTF còn hỗ trợ 2 mục chơi khác cũng không kém: Skirmish và Multiplayer. Nhìn chung 2 mục này có điểm giống nhau về cách chơi nhưng Skirmish cho phép người chơi đối đầu với máy, trong khi mục Multiplayer hỗ trợ việc đấu với các game thủ khác qua LAN hoặc Internet. Với nhiều chọn lựa về cách chơi cũng như độ khó, các đạo quân AI luôn là đối thủ "khó trị" cho các viên chỉ huy mới vào nghề. Người chơi sẽ được chọn 3 loại quân chính: Lực lượng giải cứu (JTF), Quân chính phủ (Dictator) và Khủng bố (Terrorist) với tên các đội khá quen thuộc như: Delta, Bravo hay Alpha...

Hình mượt, âm hơi "chói"

Cuốn hút người chơi ngay từ đầu chính là hình ảnh sắc xảo, cử chỉ của quân lính được mô tả như thật, sống động từ động tác nằm ẩn nấp trong đám cỏ dày đặc, cho đến việc chui vào xe tránh đạn...

Nhờ hiệu ứng vật lý AGEIA Physx, game thể hiện các vụ cháy nổ khá hoành tráng, "dễ sợ" như khi bạn tận mắt chứng kiến xác lính bay lên sau khi "dính" lựu đạn hay tên lửa. Với góc nhìn có thể xoay chuyển khá thuận tiện, thỉnh thoảng bạn có thể "bình tâm" ngắm nhìn cảnh đổ nát trên đường phố, sự hoang tàn của các nhà máy lọc dầu... Tuy vậy, âm thanh của JTF xem ra lại mờ nhạt so với các hiệu ứng hình ảnh đẹp mắt. Nhạc hùng hồn thật đấy và lột tả được sự ác liệt của các trận chiến nhưng trùng lặp nhiều. "Mệt mỏi" nhất là các đoạn đối thoại giữa các tướng lĩnh vì luôn mang vẻ "nghiêm trọng".

Tuy còn vài điểm chưa đạt, nhưng JTF hoàn toàn xứng đáng là một trong những game RTS với lối chơi cũng như hình ảnh gây ấn tượng tốt nhất trong thời gian gần đây.

THU ĐỒNG

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Most Wanted Entertainment
Phát hành: Sierra Entertainment
Thể loại: Chiến thuật
ESRB: Teen
Ngày phát hành: 12/9/2006

Cấu hình tối thiểu: P4 2GHz hoặc tương đương; RAM 512MB; VGA 64MB; HDD 5GB; Windows 2000/XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 3GHz hoặc tương đương; RAM 1024MB; VGA 128MB.

Cuộc chiến bang hội

The Guild 2

Game lấy bối cảnh châu Âu thời trung cổ. Lúc này các nước tại đây đang tranh giành quyền lực tạo nên một xã hội hỗn loạn và tạo thời cơ cho các bang hội phát triển và bành trướng thế lực của mình, đó là lý do vì sao người chơi có mặt trong game The Guild 2 (TG2) với vai trò là chủ một bang hội.

Thế giới TG2 được mô tả bằng hình ảnh 3D đẹp mắt đến từng chi tiết minh họa cho phong cách kết hợp giữa thể loại nhập vai, kinh doanh và chiến thuật rất táo bạo và hấp dẫn. Các mô hình trong game được vẽ rất chi tiết và có thể phóng to, thu nhỏ tùy ý. Vật dụng và nội thất được xây dựng khá công phu và sinh động, thể hiện được sự "cổ xưa" của bối cảnh game. Bạn sẽ có dịp chiêm ngưỡng những khuôn mặt nhân vật đẹp và đa dạng. Các bài nhạc trong game vui tươi, hòa trộn với tiếng nói chuyện, tiếng động xung quanh tạo nên một không khí rộn rã, sinh động. Bạn cũng nên biết các bản nhạc trong game đều do nhạc trưởng Bernd Ruf nổi tiếng cùng dàn nhạc Thüringen Philharmonie thực hiện.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: 4Head Studios
Phát hành: Aspyr/ JoWooD
Thể loại: Nhập vai-Chiến thuật
ESRB: Teen
Ngày phát hành: 12//10/2006

Cấu hình tối thiểu: P4 1,6GHz; RAM 512MB; VGA 64MB + DirectX 9.0; HDD 2,5GB; Windows 2000/XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 2,4GHz; RAM 1024MB; VGA 128MB + DirectX 9.0; Windows XP SP2.

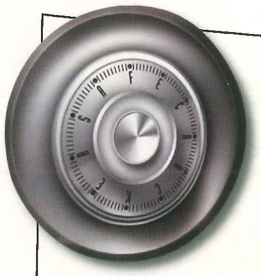
Khi bắt đầu, người chơi sẽ vào vai 1 trong 3 mẫu nhân vật chính: Patron, Craftman, Scholar và Rogue với ưu, khuyết điểm khác nhau để "khởi nghiệp". Cách chơi của game khá giống với trò The Sim: bạn sẽ được cấp một số tiền nhất định làm vốn và từ đó tạo dựng cuộc đời của mình - một thương gia giàu có, hay một tên trộm, thậm chí là một tên tù khổ sai... - tất cả đều do người chơi định đoạt. Thế giới TG2 chân thật đến nỗi bạn tưởng như đang sống rất đời thường khi có thể ra đường gặp gỡ và trò chuyện với bất kỳ nhân vật nào trong game, tạo mối quan hệ; thậm chí nhân vật của bạn còn biết tán tỉnh, cầu hôn... Trong game, bạn "may mắn" khi có cơ hội gặp và thử qua 10 nghề nghiệp khác nhau như giả kim thuật, thợ rèn, kẻ lừa đảo...

Bản đồ toàn cảnh của game khá chi tiết, cung cấp cho người chơi vị trí của các nhân vật đang chuyển động và vị trí của các mỏ quặng. Ưu điểm cho phép người chơi tùy chọn tốc độ game giúp bạn rút ngắn được khoảng thời gian "chết" khi chờ một công trình đang xây dựng, hay cho qua những lúc chờ nhân vật thi hành các mệnh lệnh.

Game có chế độ hỗ trợ tối đa 8 người cùng chơi qua LAN hoặc Internet.

TG2 quả thật có những nét đột phá, đem đến cho người chơi nhiều điều thú vị và mới lạ. Sự kết hợp giữa nhiều thể loại game trên nền hình ảnh đẹp đem đến cho người chơi một cảm giác vừa thân thuộc vừa lạ lẫm.

ĐẶNG THANH



SAFECRACKER
The Ultimate Puzzle Adventure

CHUYÊN GIA PHÁ KÉT

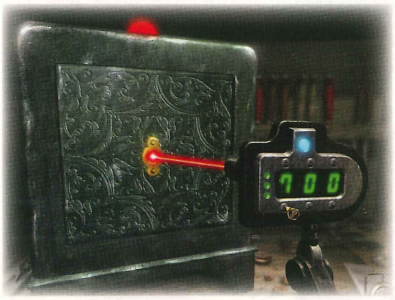
Tôi không phải là một trong mấy tay phá két "lậu" như bạn thường thấy trong phim ảnh đâu nhé! Chỉ tại lão tỉ phú dầu mỏ Duncan Walter Adams thích chơi đánh đố, không chịu công khai bản di chúc phân chia tài sản thừa kế quá lớn nên gia đình lão phải dựa vào tài năng của tôi để xem lão giấu những thứ gì trong đống két sắt. Chuyện chỉ có vậy thôi!

Nếu bạn có khả năng về những con số, những bài toán logic hay chỉ là muốn khám phá những "hộp sắt đóng kín" thì việc phá két sẽ rất dễ dàng. Với 35 câu đố khác nhau, cách thức giải quyết khác nhau, liên tiếp thành một chuỗi, hãng Kheops đã tạo ra một môi trường lý tưởng để thách thức chuyên gia. Việc đối mặt với một két sắt, giải câu đố trên đó với góc nhìn thứ nhất làm mọi thứ trở nên thật hơn, gần gũi hơn. Cầm tấm bản đồ trên tay với dấu X đỏ thể hiện công việc chưa được giải quyết, dấu X xanh thể hiện những công việc đã hoàn thành, hãy yên tâm rằng bạn đang kiểm soát được tình thế, không phải lúng túng

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Kheops Studio
Thể loại: Phiêu lưu
Phát hành: The Adventure Company
ESRB: Teen
Ngày phát hành: 2/8/2006

Cấu hình tối thiểu: PIII 800GHz; RAM 64MB; VGA 64MB; HDD 700MB; Windows 98/SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,5GHz; RAM 128MB; VGA 128MB.



vì chúng rành rành trên bản đồ. Còn về những thứ đồ lấy được thì sao? Đơn giản thôi, chúng sẽ được ghép với thứ khác, khi dùng chúng xong, sẽ có 1 dấu X đỏ báo hiệu đã dùng. Tất cả đều dễ dàng, đơn giản hóa để bạn yên tâm giải quyết công việc một cách trôi chảy.

Công việc của một tay mở két đòi hỏi bạn có sức tưởng tượng, trí nhớ tốt và cả khả năng nắm bắt qui luật làm việc của két sắt. Mục đích của bạn là mở bằng được những chiếc két lạnh lẽo dù có khó

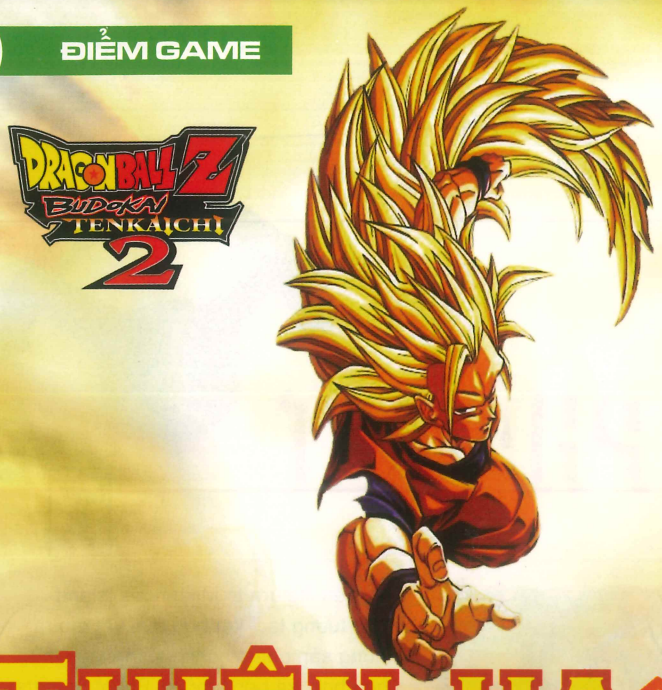
khăn thế nào. Nhưng mọi việc đâu đơn giản. Những con số vô cảm sẽ khiến bạn mất nửa tiếng, một tiếng, có khi cả ngày trời để tìm ra lời giải. Hãy yên tâm về sự phong phú và độ khó của câu đố, vì trong biệt thự, đâu đâu cũng có két sắt! Mà mỗi một két sắt lại có nét độc đáo riêng. Do vậy, một câu đố "bèo" vẫn qua mặt được chuyên gia nếu như trong đầu bạn chỉ toàn là những con số, hoặc chăm chăm tìm số, nhập mã, xoay vặn...

Nếu Return to Misterious Island là sự tương tác, kết hợp mọi vật tạo ra những sản phẩm có ích mang kiến thức khoa học, xã hội; hay với Echo: Secrets of the Lost Cavern là một trong những cách giải quyết vấn đề bằng hình vẽ; thì Safecracker lại là chuỗi câu đố liên hoàn, mọi thứ chỉ rõ ràng cho đến phút cuối cùng. Vẫn dùng bộ engine cũ, nên hình ảnh trong Safecracker vẫn đẹp mà không

đòi hỏi cấu hình cao. Nhạc nền trong game nhẹ nhàng pha trộn những tiếng thì thầm, sự ngạc nhiên, xuýt xoa khi gặp phải một câu đố khó rồi đôi khi là không có âm thanh gì cả, làm tăng tính hồi hộp mỗi khi "hành nghề".

Phần thưởng cuối cùng là bản di chúc của ngài tỉ phú cho 6 thành viên. Điều đặc biệt là trong đó có cả bạn. Tại sao bạn lại có tên trong đó? Bạn được gì từ bản di chúc này? Chuyện của bạn mà, đúng không!

NGUYỄN TRUNG



THIÊN HẠ VÔ ĐỊCH 2

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Spike
Phát hành: Atari (Mỹ)/Bandai Games (Nhật)
Thể loại: Đối kháng
ESRB: Teen
Hệ máy: PS2, Wii
Ngày phát hành: 5/10/2006

Doanh số ổn định của các phiên bản Dragon Ball Z khiến Atari và Bandai khá bận rộn khi tiếp tục khai thác các sản phẩm ăn theo tựa manga nổi tiếng này. Dễ nhận thấy mật độ "phủ sóng" dày của các sản phẩm này từ Legacy of Goku, Supersonic Warriors cho hệ handheld đến hệ console như DBZ: Sagas, DBZ: Bukodai... Đầu tháng 10 qua, DBZ Bukodai Tenkaichi 2 (tên tiếng Nhật là DBZ Sparking! Neo), game đối kháng mới nhất khai thác đề tài này cũng có mặt trên thị trường.

Ưu điểm có thể kể đến đầu tiên trong phiên bản này là việc quy tụ nhiều nhân vật nhất trong các phiên bản Dragon Ball. Với con số kỷ lục hơn 120 nhân vật, game thủ sẽ có cơ hội điểm lại các cựu binh quen thuộc như Goku, Vegeta, Trunks đến những tân binh Master Roshi, Kid Goku, Omega Shenron... Không chỉ gây ngạc nhiên về số lượng, BT 2 còn cuốn hút người chơi bởi hệ thống tuyệt kỹ được sắp xếp khá phong phú, linh hoạt. Đại ma vương với sở trường Kuchikarakikouha - sử dụng năng lượng phát ra từ miệng, có khả năng khắc chế đối phương trong chớp mắt. Kuririn khá linh hoạt nhờ món Kienzan, sát thương không nhiều nhưng có khả năng cắt đuôi đối thủ nhanh, hữu dụng trong các pha rượt đuổi.

Điểm làm nhiều game thủ không hài lòng trong Tenkaichi đầu tiên là thiếu vắng khả năng biến hình của các nhân vật đã được các nhà phát triển khắc phục trong phiên bản mới. Với khả năng biến hình hữu dụng nên bạn có thể kiểm soát trận đấu dễ dàng hơn nhờ sức mạnh của nhân vật được cải thiện lên rất nhiều lần. Bạn còn có hợp thể (Fusion) các cặp nhân vật với nhau (các cặp này chỉ cố định giữa vài nhân vật) để tạo ra nhân vật mới có sức mạnh vượt trội gấp nhiều lần. Bạn có thể tận dụng tính năng Tag System nhằm phân phối thời gian dưỡng thương giữa các thành viên. Cũng như các DBZ trước đây, BT 2 có hẳn "Dragon Adventure" riêng để bạn khám phá toàn bộ diễn tiến truyện. Tuy nhiên, không chỉ cô gọn trong những trận thư hùng đỉnh cao, game thu hút được khá đông các fan nhờ những đặc điểm rất đặc trưng của game nhập vai. Điểm còn khá hạn chế là bất chấp kết quả trận đấu ra sao, bạn vẫn không thể lái câu chuyện theo hướng khác để tạo gu thưởng thức mới.

Sau khi mài dũa tay nghề khá cứng, bạn có thể thử sức mình tại đại hội võ thuật Dragon Tournament nhằm tìm kiếm những giải thưởng giá trị, hay mã hóa các viên Z-Fusion quý giá; tìm hiểu thêm tiểu sử các nhân vật, nhạc nền yêu thích qua thư viện sống Dragon Ball Library.

Vẫn trung thành với đồ họa 3D theo phong cách cel-shaded nhưng môi trường tương tác trong game được nới rộng ra rất nhiều. Ngoài các trận chiến trên không, trên bộ quen thuộc, giờ đây bạn có thể tranh tài cao thấp cả dưới lòng biển xanh sâu thẳm. Song song đó, danh sách những sàn đấu cũng kịp cập nhật, bổ sung mới như đảo rùa quen thuộc của Master Roshi (Quy lão tiên sinh) hay hành tinh Namek xa xôi.

Nhiều thay đổi hấp dẫn cùng số lượng nhân vật đồ sộ, bạn phải chuẩn bị tinh thần, sức lực để bận rộn trong khoảng thời gian dài suốt những trận đối kháng Bukodai Tenkaichi 2.

MINH NHẬT

TỨ CHIẾN BINH 6

Phản ứng thiếu tích cực từ người hâm mộ với phiên bản 3D kỷ niệm 10 năm ra mắt thương hiệu Metal Slug khiến SNK quyết định đưa phiên bản mới trong xê-ri ăn khách của mình về thế giới 2D ra mắt trên PS2.

Ngoài bộ tứ quen thuộc Marco, Tarma, Fio và Eri, người chơi sẽ gặp lại hai nhân vật thường xuyên xuất hiện trong loạt King of Fighters trước đây là Ralf và Clark. Tuy nhiên, thay vì mang nặng tính trang trí như trước đây, mỗi nhân vật trong Metal Slug 6 sẽ có sở trường riêng nhất định phân chia theo tốc độ, sức mạnh... để người chơi khai thác. Ví dụ hỏa lực của Marco bao giờ cũng mạnh gấp hai lần so với các đồng đội khác. Cô nàng Fio lại khá ưu thế về lượng đạn dược. Trong khi đó, những quả lựu đạn của Eri sẽ chính xác hơn nhờ khả năng chỉnh hướng qua cần analog.

Bên cạnh việc phân bổ khả năng đặc trưng của từng nhân vật, trò chơi cho phép bạn thưởng thức những cỗ "chiến xa" không đụng hàng với các phiên bản trước như Donky Slug, Drill Slug song song với vũ khí mới mang tên Zangetsu Sword phát ra những sóng âm với cường độ cao dễ dàng vô hiệu vũ khí đối phương. Đặc biệt, bạn có thể dự trữ thêm vũ khí dự phòng cho nhân vật thay vì giới hạn.

Game được phân thành hai cấp khác nhau để người chơi có thể thử sức. Với cấp độ dễ (Easy), ngay từ đầu, bạn sẽ có khẩu súng máy hạng nặng không bao giờ hết đạn. Tuy nhiên, lượng màn chơi mà bạn tham gia chỉ dừng ở số bốn khiêm tốn. Để khám phá những màn chơi sau, bạn phải tham gia thử thách tại mức Hard. Trong quá trình chiến đấu, một biểu kế sẽ ghi nhận lượng đối thủ bạn đụng độ trong suốt hành trình, khi thanh này đầy lên lượng điểm bạn nhận được sẽ nhảy vọt hơn mức thông thường. Đây cũng chính là chìa khóa để bạn khám phá được kho vũ khí mới hoặc những bí mật khác ẩn trong trò chơi.

Chuyển tiếp từ Arcade sang console nhưng lại thể hiện trên nền 2D nên khó lòng đòi hỏi ở Metal Slug 6 cơ chế đồ họa sắc sảo so với những trò chơi 3D tiên tiến. Những thể hiện hiệu ứng cháy nổ, bom giật, cử động điệu bộ của nhân vật đều thực hiện rất vui mắt và sinh động. Không những vậy, trò chơi còn là kho tư liệu sáng giá khi cho phép bạn thưởng lãm những tấm "concept art" hay nghiền ngẫm những đoạn nhạc khó quên tập hợp từ phiên bản trước đến nay qua mục Art và Sound Gallery.

Nếu đang kiếm một game giải trí nhẹ nhàng nhưng không kém phần gay cấn, hãy nghĩ ngay đến trò chơi này. Sẽ tuyệt vời hơn nếu bạn kiếm được bạn chơi phối hợp ăn ý để yểm trợ khi cần thiết.

ANH TÚ

THÔNG TIN GAME

Phát triển: SNK Playmore
Phát hành: Sega
Ngày phát hành: 12/9/2006
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen

Ưu: Nhiều tuyến nhân vật với kỹ năng khác nhau để lựa chọn. Cách chơi vui nhộn. Hỗ trợ hai người chơi.
Khuyết: Thời gian chơi ngắn. Không thay đổi nhiều so với các phiên bản trước.

COMING SOON !!!
Khuyến Mãi Nhân Dịp Sinh Nhật Lần Thứ 1 Của HaLo-Shop
Info: www.maydientu.com
Cơ Hội Duy Nhất Trong Năm ... Mua Sắm Rẻ Nhất...
Giảm Giá Đồng Loạt Các Mặt Hàng Điện Tử
PlayStation 3 Wii PlayStation 2 XBox XBox360 Nintendo DS Lite PlayStation Portable GameBoy SP
HALO SHOP
Phương Châm Kinh Doanh : Chất Lượng - Uy Tín - Giá Tốt
ĐC: 80 Pasteur - Q1 - Tel: 9 141 494

TRẬN CHIẾN CUỐI CÙNG

Chiến tranh liên miên giữa các môn phái nhằm tranh giành quyền lực trên vùng đất Mortal Kombat. Sự việc nghiêm trọng trên khiến Elder God, người trông coi thế giới Mortal Kombat quyết định trừng phạt những bang phái tham chiến bằng cách bao phủ khắp nơi bằng dung nham núi lửa. Nơi an toàn cuối cùng để mọi người trú thân chính là ngọn kim tự tháp được Blaze cai quản. Đây cũng chính là võ đài sinh tử được lập ra để quyết định người chủ thật sự của mảnh đất trên...

Tránh lối mòn của phần lớn game đối kháng là dẫn truyện bằng việc sắp xếp người chơi giao đấu với các đối thủ máy xen kẽ những hoạt cảnh sống, Mortal Kombat: Armageddon có hẳn cuộc phiêu lưu lớn qua phần chơi "Konquest" để bạn phần nào hiểu rõ lai lịch từng nhân vật. Đây là phần chơi khá hấp dẫn và được làm tương tự như phiên bản Shaolin Monks trước đây. Chỉ khác một chút là nhân vật trung tâm sẽ là Taven. Ngoài việc khám phá trò chơi với cốt truyện liên hoàn được đầu tư hấp dẫn, qua Konquest mode bạn có thể tìm kiếm các bí mật để mã hóa vũ khí, trang phục mới,... của từng nhân vật để sử dụng trong phần chơi đối kháng.

Một tính năng khác không kém phần hấp dẫn trong Armageddon chính là việc xuất hiện tính năng Kreate Fighter (tương tự Soul Calibur 3), cho phép bạn xây dựng nhân vật tùy biến cho riêng mình. Đặc biệt là việc tạo nhân vật không chỉ giới hạn về trang phục thi đấu, thể hình... mà bạn còn có thể can thiệp về chiêu thức thể hiện, giọng nói và độc đáo hơn cả là những chiêu sát thủ "Fatality" đặc trưng của dòng game này. Từ nhân vật tạo được bạn có thể thượng đài cùng máy, bạn bè qua mục Verus hay thử sức qua sàn đấu trực tuyến cùng cao thủ khắp thế giới.

Cần đổi gió đôi chút sau khi luyện phím đến rã tay hay những lần thượng đài, bạn có thể tham dự giải đua đường trường trong "Motor Kombat". Không chỉ tranh chấp về tốc độ, các chặng đua Motor Kombat khá gay cấn, hấp dẫn nhờ năng lực đặc biệt của các nhân vật. Raiden có thể làm đối thủ choáng váng bằng khả năng phóng điện. Trong khi đó, cô nàng Kitana có thể bất khả xâm phạm trong khoảng thời gian ngắn nhờ lớp bảo vệ bao quanh người khiến những ai chạm phải đều dội ra xa. Mặt khác, bạn có thể dựa vào các bẫy đặt ra trên đường đi để đưa đối phương vào tròng. Với khả năng hỗ trợ tối đa 8 tay đua cùng lúc qua tính năng online, đây chắc chắn sẽ là mục chơi thu hút được nhiều game thủ không kém phần chơi chính.

Với khả năng tích hợp nhiều mục chơi mới sáng giá, song song với khả năng hỗ trợ tính năng mạng mạnh, Armageddon là game đối kháng đáng chú ý trong năm mà bạn khó lòng bỏ qua.

HUY TIẾN

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Midway
Phát hành: Midway
Ngày phát hành: 9/10/2006
Thể loại: Đối kháng
ESRB: Mature
Hệ máy: PS2, Xbox, Wii

Ưu: Bạn có thể tạo riêng nhân vật yêu thích. Nhiều phần chơi mới được đầu tư hấp dẫn.
Khuyết: Phần đồ họa chưa có nhiều thay đổi lớn.

CHÍNH NGHĨA

JUST CAUSE

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Avalanche Studios
Phát hành: Edios Interative
Thể loại: Hành động
ESRB: Mature
Hệ máy: XBox 360, PS2, XBox, PC
Ngày phát hành: 27/9/2006

Kể từ khi loạt GTA của Rockstar đi tiên phong cho thể loại free-roaming và gặt hái được nhiều thành công, khá nhiều hãng phát triển cũng muốn thử sức thể loại mới này với hy vọng vượt cái bóng lớn của GTA. Eidos là ví dụ điển hình khi tấn công mạnh vào thị trường game hành động bằng những sản phẩm tạo nhiều ảnh hưởng trái ngược nhau trong dư luận. Có thể kể đến Just Cause, một trong những sản phẩm mới nhất của hãng khi hợp tác với studio còn khá trẻ Avalanche Studios đến từ Thụy Điển.

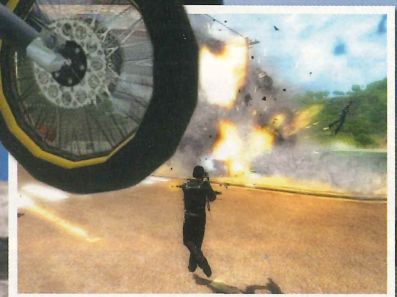
Just Cause lấy bối cảnh là hòn đảo phía nam nước Mỹ mang tên "San Esperito", dưới quyền tự trị của độc tài Salvador Mendoza. Dựa vào ảnh hưởng của mình Salvador, muốn biến hòn đảo thành nơi sản xuất và mua bán các vũ khí hạt nhân phục vụ mục đích khủng bố. Sự việc trên không qua mắt được cơ quan tình báo Mỹ CIA và họ quyết định cử mật vụ lành nghề Rico Rodriguez đến đây ngăn chặn kế hoạch trên...

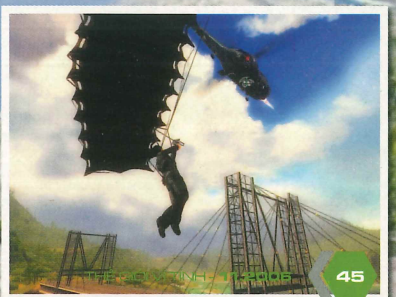
Như đã đề cập, Just Cause nằm trong nhóm sản phẩm ăn theo thương hiệu GTA, nên nhìn tổng quan trò chơi không mấy khác biệt từ cách thức giao nhận nhiệm vụ đến khả năng tương tác rộng với môi trường trong game. Trước khi bắt tay vào các nhiệm vụ chính, bạn phải cùng Rico tạo được ảnh hưởng nhất định qua việc hoàn thành số lượng nhiệm vụ thêm. Kết cấu game rời rạc, lượng nhiệm vụ nhiều nhưng lặp lại, cùng chất lượng AI của máy kém khiến nhiều người chơi cảm thấy ngán và không còn mặn mà lắm với trò chơi.

Điểm duy nhất an ủi người chơi chính là khả năng nhảy dù điêu luyện của Rico. Anh có thể thực hiện những cú bung dù từ trên chính các phương tiện giao thông như ô tô, mô tô. Chỉ cần lấy đà và sử dụng "stunt system" cùng kết hợp phím bấm đúng thời điểm là bạn có thể tự do tung hoành ngang dọc trên bầu trời San Esperito một cách dễ dàng. Ngoài ra, để ngắm nhìn và quan sát hòn đảo thuận tiện hơn, bạn có thể sử dụng móc sắt trang bị sẵn để bám vào các phương tiện đang di chuyển dưới mặt đất nhằm chủ động hơn trong việc điều chỉnh hướng thay vì phụ thuộc hoàn toàn vào sức gió. Đây thực sự là thú tiêu khiển khá độc đáo mang thương hiệu riêng Just Cause.

Với môi trường rộng, khả năng tương tác cùng việc kết hợp các hiệu ứng ánh sáng, cách bài trí cảnh quan đẹp mắt từ rừng già đến bãi biển gợn sóng... trò chơi vẫn chạy khá mượt trên Xbox. Đây được xem là nỗ lực đáng ghi nhận của Avalanche. Trái ngược hoàn toàn với đồ họa, chất lượng âm thanh mô phỏng nghèo nàn, thiếu thuyết phục lại là những điểm trừ đưa Just Cause ngang hàng những trò chơi bình thường khác. Hy vọng trong lần tái xuất, Avalanche sẽ không có những sai sót và cho ra đời những sản phẩm mới thuyết phục người chơi hơn.

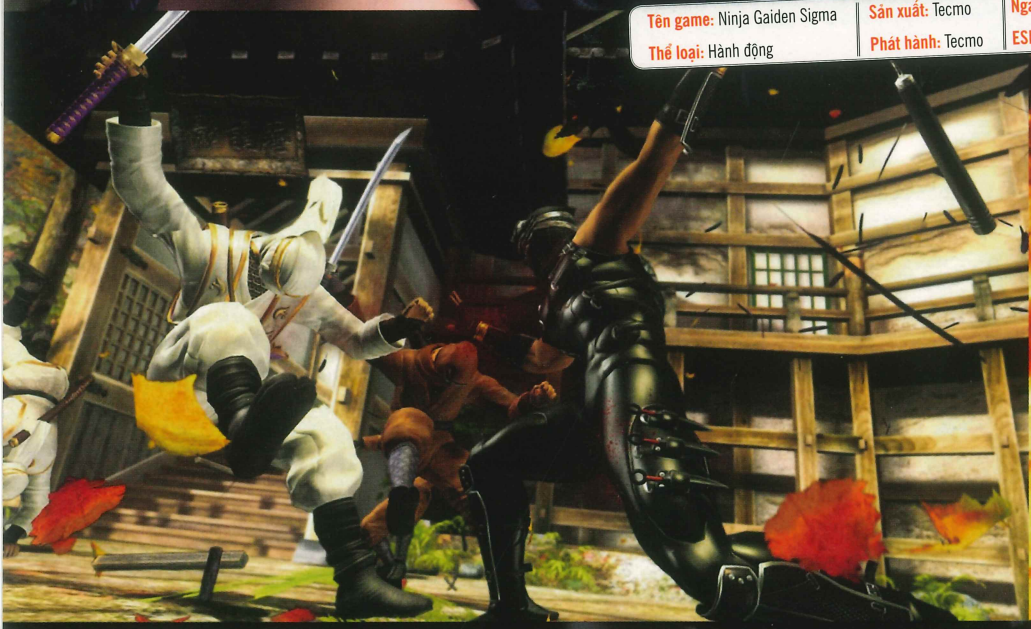
ĐẠI NGHĨA





HUYỀN NI

Tên game: Ninja Gaiden Sigma | **Sản xuất:** Tecmo | **Ngày phát hành:** Quý 1/2007
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Tecmo | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PlayStation 3



Cho đến nay, nhiều người vẫn còn tranh cãi về việc liệu có hợp lý không khi sử dụng cái tên Ninja để đặt cho trò chơi hành động kịch tính đến nghẹt thở như Ninja Gaiden (NG)? ! Dù cuộc tranh luận chưa đi đến đâu nhưng có một kết luận chung mà ai cũng phải thừa nhận là cho đến nay chưa có một trò chơi hành động nào qua mặt được về gameplay cũng như đồ hoạ đặc sắc của nó. Được phát triển riêng cho Xbox, NG là nhân tố quan trọng hàng đầu đem lại tên tuổi cho hệ máy của Microsoft và thúc đẩy doanh số bán hàng tăng vọt. Sau cơn sốt Ninja Gaiden Black vừa qua, Team Ninja tiếp tục độc quyền phát triển phiên bản Sigma trên PS3, được coi là nền tảng phần cứng hoàn hảo của tương lai để đưa NG lên tầm cao mới. Trong hội chợ Tokyo Game Show, Team Ninja đã tiết lộ nhiều chi tiết hấp dẫn qua một đoạn trailer giới thiệu những nét mới của phiên bản này.

Về nội dung, NGS không thay đổi nhiều so với phiên bản đầu, khung sườn chính vẫn giữ nguyên nhưng được Team Ninja khai thác sâu hơn các chi tiết trong cốt truyện như kéo dài màn chơi, bổ sung thêm nhân vật phản diện mới và những tình tiết khác. Những con trùm và đối thủ mới cũng lần lượt xuất hiện với những kiểu tấn công khó chịu khác nhau nhằm thách thức kỹ năng của người chơi. Ví dụ trong đoạn trailer có chiếu cảnh những tên vệ sĩ ngồi trên mô-tô chạy vòng tròn, bao vây và nã đạn liên tục vào Ryu, hay những con cá piranha hâu đói chỉ chực nhảy lên đớp lấy đôi chân "béo ngậy" đang "tung tăng" trên mặt nước... Tất nhiên vẫn còn đó những đối thủ cũ như những tên ninja áo đen, những tên cảnh vệ bọc thép từ đầu đến chân...

Ngoài đối thủ mới, khả năng chiến đấu của Ryu còn được nâng cao nhờ bổ sung hai kỹ năng mới là sử dụng song kiếm và di chuyển trên mặt nước. Nếu bạn còn nhớ thì Ryu có thể sử dụng thuần thục nhiều loại vũ khí như côn, dao, phi tiêu nhưng mạnh mẽ và diêu luyện nhất chỉ có thanh kiếm katana với những đòn combo hỗ trợ. Trong bản Sigma, cơ

THOẠI NJA

NINJA GAIDEN SIGMA

hội thi triển combo càng dễ dàng hơn vì Ryu không chỉ cầm một mà tới hai thanh katana cùng lúc nên sẽ rút ngắn thời gian ra đòn, cũng như vừa chiến đấu vừa phòng thủ rất hiệu quả. Kỹ năng chạy trên mặt nước cũng được nâng cấp giúp Ryu có thể vừa chạy vừa tấn công bằng các đòn combo y hệt như trên cạn. Có điều kỹ năng này bị giới hạn ở chỗ người chơi phải di chuyển liên tục để giữ cho thân người đủ nhẹ nếu không muốn "chìm lỉm" xuống hồ nước đầy cá dữ!

Một tin vui khác là nhà sản xuất đã xác nhận Ryu sẽ không còn phải đơn thương độc mã chiến đấu mà có thêm người bạn đồng hành mới là Rachel. Cô gái tóc vàng gợi cảm và đôi môi đỏ mọng này hoàn toàn không xa lạ gì với người chơi NG từ những ngày đầu, vì Rachel là nhân vật tiêu biểu trong tuyến nhân vật phụ của game. Có điều với NGS thì đây là lần đầu tiên Rachel xuất hiện với tư cách một nhân vật có thể điều khiển được. Và bạn cũng đừng bị đánh lừa bởi vẻ ngoài yếu đuối mà cho rằng Rachel chỉ đóng vai trò điểm xuyết cho cốt truyện của NGS. Trái lại, tuy không có khả năng di chuyển vun vút của một ninja thực thụ nhưng Rachel có thể khiến bất cứ game thủ nào cũng phải kinh ngạc về kỹ thuật chiến đấu của mình: nắm đuôi một con khủng long to gấp ba lần quăng quật thoải mái, vung lưỡi hái nặng trĩu cắm phập vào đối thủ đang sóng soải trên mặt đất hay hất tung đối thủ lên không rồi vờn như một quả bóng! Tất cả đều hứa hẹn đem đến cho người chơi một cảm giác vừa quen, vừa lạ khi được khám phá các tình tiết của NG thông qua góc nhìn hoàn toàn mới của Rachel.

Có một lý do khiến NG không bao giờ xuất hiện trên hệ máy PS2 cũng như bất kì hệ máy nào khác là việc đòi hỏi cấu hình phần cứng quá nặng (ngoại trừ Xbox). Còn bây giờ mọi chuyện đã khác, với sức mạnh đến mức "dư thừa" cho NG, nhà sản xuất hứa hẹn không để PS3 "ngồi chơi" mà sẽ thêm vào những hiệu ứng đặc biệt, nhằm khai thác triệt để khả năng dựng hình của máy. Đặc biệt game sẽ chú trọng đến những hiệu ứng tương tác với môi trường, chẳng hạn khi chiến đấu trong rừng thu, những chiếc lá rơi rụng lả tả và xoáy theo từng nhát kiếm của Ryu, tương tự lúc đánh trên hồ, mỗi bước chân Ryu chạm vào mặt nước sẽ có sóng lan tỏa và những hạt nước li ti bắn tung toé...

Quá trình phát triển NGS hiện đã đi được 80% chặng đường, nhưng vẫn còn quá sớm để kết luận bất cứ điều gì vì 20% còn lại đầy ắp những chi tiết còn được nhà sản xuất giữ bí mật. Tuy nhiên chỉ cần nhìn vào những gì đã được thực hiện, người mộ điệu hoàn toàn có thể tin tưởng vào tương lai "rực rỡ" mà Team Ninja sắp đem lại cho PS3. Chính nhờ được đóng nhãn "Exclusive" của NG mà doanh số bán hàng của hệ máy Xbox đã được đảm bảo, vậy tại sao điều tương tự không thể xảy ra với PS3?

NGUYỄN TIỆP

www.exsoccer.vn
VUA
bóng đá
eXtreme soccer
cyberworld

Extreme soccer - **"Vua bóng đá"** là trò chơi trực tuyến thể thao đối kháng lấy cảm hứng từ bóng đá, môn "thể thao vua" đang thịnh hành trên thế giới. Người chơi sẽ trở thành những cầu thủ thực thụ trên sân cỏ, tự lựa chọn hướng đi riêng của mình để trở thành một vị trí cần thiết trong một đội bóng.

Những hình ảnh, diện mạo, và vận động nhân vật trò chơi đều gắn liền với những gì mà môn 'thể thao vua' đã bám rễ trong tư duy mỗi người suốt trăm năm qua.

"Vua bóng đá" sẽ giúp người chơi thoát khỏi những hạn chế rườm rà, những quy tắc thi đấu và những lề luật bền vững của bóng đá hiện hành, kể cả sự hiện hữu của các trọng tài, để có những trận cầu hào hứng, và thoải mái nhất. Người chơi sẽ tự trải nghiệm kỹ năng và những cảm nhận phấn khích với bóng đá qua cách của riêng mình để có thể tạo ra những trận đấu nảy lửa theo ý đồ cá nhân người chơi. Điều đó cho thấy rằng **"Vua bóng đá"** không chỉ lấy các nguyên tắc vận động làm nền tảng, mà lấy sự ngẫu hứng cá nhân để tạo sức hấp dẫn, sáng tạo cho người chơi. Đó chính là thế giới riêng của Extreme soccer – **"Vua bóng đá".**

Trò chơi mang lại một hệ thống kỹ năng đa dạng và người chơi tự cập nhật những kỹ năng ấy qua việc luyện tập và thi đấu. Tùy theo kỹ năng của người chơi, đẳng cấp nhân vật và cả đội hình, khi vào các trận đấu người chơi sẽ tự chọn chiến thuật phù hợp nhằm phát huy được những kỹ năng đã học một cách hữu hiệu nhất để áp chế đối phương giành chiến thắng. Có thể nói, khả năng chiến thắng trong một trận đấu **"Vua bóng đá"** không hoàn toàn phụ thuộc đẳng cấp mạnh, yếu của các nhân vật, mà nhấn mạnh tính ngẫu nhiên nhờ chiến thuật đồng đội và kỹ xảo cá nhân. Đó cũng là thuận theo quan niệm "trái bóng tròn" trong mỗi người yêu bóng đá Việt Nam!

Mọi động tác của nhân vật trong trò chơi đều mô phỏng các thao tác chụp bắt và đá của chân tay thực tế, nên **"Vua bóng đá"** là trò chơi thể hiện phong cách sáng tạo tự do một cách chân thật và hoàn mỹ nhất. Người chơi có thể phối hợp liên hoàn nhiều cử chỉ, hành động và chiêu thức kỹ năng để rèn luyện một tác phong, một giải pháp điều khiển nhân vật như ý. Tất cả được hỗ trợ nhờ kỹ thuật tạo hình ấn tượng của nhà sản xuất, mang lại những động tác mượt mà và nhuần nhuyễn như những cầu thủ thực thụ.

Yêu cầu về cấu hình trò chơi

	Yêu cầu tối thiểu	Yêu cầu đề nghị
CPU	P-3 800 Mhz	P-4 1.6 GHZ
RAM	256 MB	512 MB
Card màn hình	Geforce2MX400 32MB	More than Geforce FX 5200
Direct X	DirectX 9.0c	DirectX 9.0c
Dung lượng ổ cứng	More than 2GB	More than 2GB

Nếu như bạn là một fan hâm mộ của bóng đá, bạn đã từng say mê chạy theo những trái bóng thì Extreme Soccer – Vua bóng đá là một lựa chọn không thể thiếu trong thời gian cuối năm nay khi mà bản địa hóa chính thức được hoàn thành.

CUỘC "CÁCH MẠNG" GAME CHIẾN THUẬT

Các nhà sản xuất không ngơi nghỉ nhiệm vụ của họ trong việc đẩy game chiến thuật sang tiền tuyến mới lạ, nơi chưa hề có "dấu chân" của thể loại chiến thuật.

Bạn cũng như giới hâm mộ sẽ cùng khám phá một số điểm nổi bật nhất qua các tựa game RTS (chiến thuật thời gian thực) mới được phát hành cũng như sắp xuất hiện trên thị trường. Dựa trên sự nghiên cứu một cách "cật lực" của các nhà sản xuất, từ việc thay đổi lớn về bố cục hình ảnh cho đến cách chơi, có thể nói năm 2007 đánh dấu "Cuộc cách mạng về RTS". Mỗi game đều có hướng đi riêng biệt để tạo những hướng phát triển mới cho thể loại RTS tiến lên. Đó là sự pha trộn giữa các phong cách chơi mới lạ vào "Warhammer: Mark of Chaos", cho đến sự tỷ lệ hóa các đơn vị tham chiến một cách chính xác, mở rộng quy mô chiến trường mang lại quang cảnh đại hoành tráng trong "Supreme Commander", hay việc tăng cường về tốc độ cũng như sự quyết liệt trong các trận đánh của "World in Conflict"... Ngay cả bản mở rộng cũng thổi thêm sức sống mới như "Empire at war: Forces of corruption" với sự tham chiến của một lực lượng mới hay "Age of empires III: Warchiefs" với vô số nhân vật.

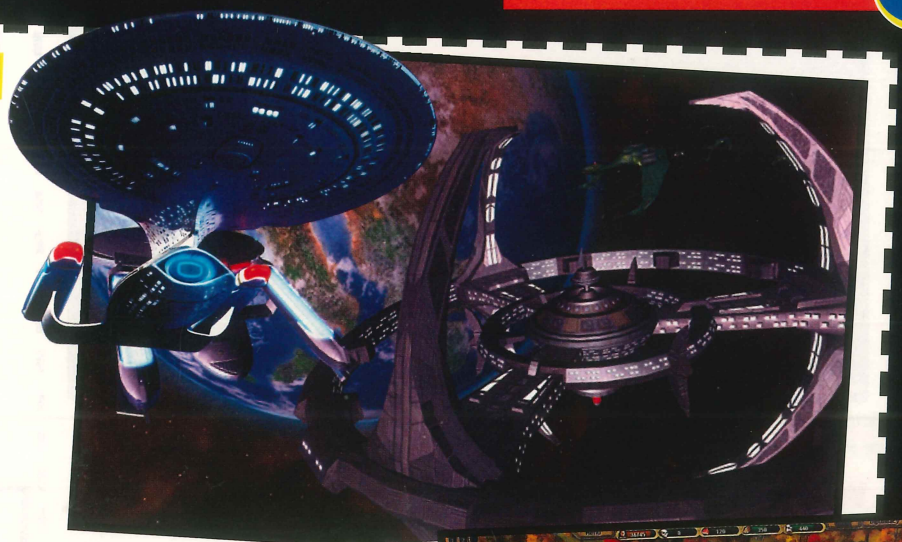
Phát triển: Black Hole Entertainment | **Phát hành:** Namco Bandai
Ngày phát hành: Q4/2006 | **Website:** www.markofchaos.com

WARHHAMER: MARK OF CHAOS
PHA TRỘN HÀI HÒA RTS VÀ RPG

Game đầu tiên cần phải nhắc đến chính là "Warhamer: Mark of Chaos" (WMoC), với sự kết hợp mang tính đột phá giữa Real Time Strategy (RTS) và Role Playing Game (RPG). Theo như Chris Wren - đại diện nhà sản xuất (NSX) Black Hole Entertainment, thì WMoC vẫn lấy thể loại chiến thuật làm trọng tâm nhưng kết hợp thêm một số chi tiết trên nền RPG như tăng các chỉ số của tướng (Champions) và một số lính cơ bản cũng có khả năng tăng cường chỉ số tấn công và phòng thủ. Điểm nổi bật mà NSX đưa thêm vào trí thông minh của máy (AI) chính là "xúc cảm", thể hiện qua tính cách "hung hãn" và "thù vặt". Hành vi của AI sẽ không dừng ở việc tấn công đối phương gần nhất, mà chúng sẽ tấn công các lực lượng gây nhiều sát thương nhất cho chúng hoặc tiêu diệt các đạo quân chúng cảm thấy "dễ ăn". Với các cuộc chiến qua mạng, Champions đóng vai trò hết sức quan trọng trong đạo quân của người chơi, một khi viên tướng gục ngã thì đạo quân của bạn coi như đã "đứt bóng". Tuy nhiên, các trận đánh online sẽ giúp các Champions kiếm được nhiều kinh nghiệm hơn và có thể "cướp" các đồ vật quý giá sau khi hạ các Champions khác. Điểm cuối cùng làm cho game thủ cảm thấy luôn độc đáo nhất chính là khả năng thay đổi hình dáng, màu sắc và trang bị của Champions theo ý thích.

Phát triển: Mad Doc | **Phát hành:** Bethesda
Ngày phát hành: Q2/2007 | **Website:** httt://startrek.bethsoft.com

STAR TREK: LEGACY
CHÍNH XÁC ĐẾN TỪNG CHI TIẾT



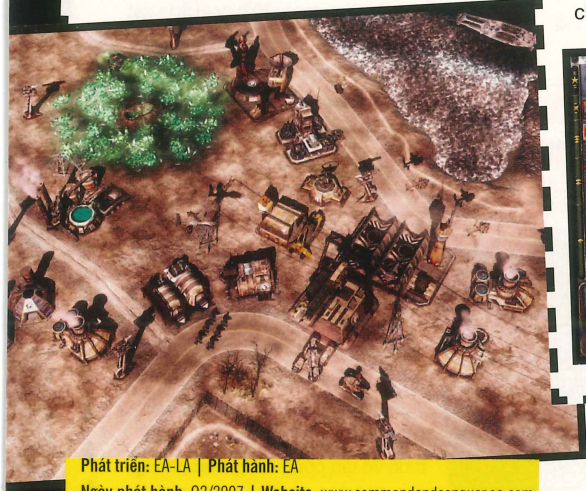
"Authentic Unit Modeling" (Mô tả vật thể theo sự chân thực) - chính là điểm nổi bật của "Star Trek: Legacy" (STL). Nhằm thỏa mãn cả những fan "kén ăn", luôn đòi hỏi sự hoàn mỹ về hình ảnh các mô hình, NSX Mad Doc đã phải xây hẳn một studio riêng cho STL. Họ phải "lùng sục" tất cả các trang web chuyên về Star Trek cũng như xem đi xem lại các đoạn phim nhằm tạo ra các mô hình càng giống phim càng tốt. "Với mô hình nhỏ chúng tôi cần dùng khoảng 3.000 mô hình để tái tạo. Còn các trạm không gian lớn như Deep Space 9 thì tốn chừng 20.000 mô hình để xây dựng nên", trích lời của Rick Knox, chuyên gia thiết kế của Mad Doc. Quả thật, đây là những con số đầy thú vị, hứa hẹn hình ảnh như thật trong STL. Chúng ta sẽ biết những điều trên sẽ trở thành hiện thực hay chỉ là ý tưởng vào tháng 11/06 này.

Phát triển: Sunflowers | **Phát hành:** Deep Silver
Ngày phát hành: Q4/2007 | **Website:** www.paraworld.com

PARAWORLD
GIAO DIỆN MỚI

Nhà phát triển Sunflowers đã mang lại một vài cải tiến mới cho giao diện như Army Controller (AC) và Army Builder (AB) "đe doạ" thay đổi cách chiến đấu trong những game RTS. AC

rất tiện cho những trận đánh tốc độ nhanh khi thu nhỏ trình đơn điều khiển đơn vị quân thành biểu tượng (icon) kết hợp với thanh trạng thái và mô tả; bạn có thể theo quản lý các đội quân mà không phải ngang dọc trên bản đồ. AB thì mang những hương vị mới cho chế độ chơi Multilayer và Skirmish.



Phát triển: EA-LA | **Phát hành:** EA
Ngày phát hành: Q2/2007 | **Website:** www.commandandconquer.ea.com

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
PHÁT TRIỂN TỪ QUÁ KHỨ

Từ bản C&C đầu tiên đã để lại nhiều ấn tượng khó quên cho người chơi với cốt truyện cùng hình ảnh khá tốt (so với thời điểm mới phát hành), nhưng sau hơn 10 năm thì các game thủ khó có thể chấp nhận tiếp tục chiến đấu trong không gian 2D. Với sự trở lại được mong chờ có thể nói là "mòn mỏi" của các fan cuồng nhiệt, liệu "Command & Conquer 3: Tiberium Wars" (C&C3) có thể "đền đáp" công sức của người hâm mộ như thế nào? Với công nghệ mới nhất và tốt nhất, chắc chắn C&C3 sẽ thỏa mãn người chơi cả về hình thức lẫn nội dung. NSX đã sử dụng hệ thống vật lý mới nhất (SAGE engine), đem lại nhiều điều mà người chơi hằng mong đợi, các cuộc chiến sẽ thật hơn nhờ các vụ nổ kinh hoàng, khói lửa hiện thực chi tiết cùng các hiệu ứng khác như thay đổi thời tiết... C&C3 được xây dựng trên nền RTS mang tính chiều sâu hơn, chẳng hạn việc kết hợp giữa 2 loại quân sẽ tạo ra loại quân thứ 3 mang tính chất của cả hai, thậm chí sự kết hợp này đôi khi còn mang lại khả năng mới. Game còn đưa ra hệ thống "thông tin chiến đấu" với khả năng theo dõi hay gây nhiễu cho đối phương. Điều làm nên sự độc đáo của C&C3 còn thể hiện ở việc thể hiện lực lượng bộ binh một cách chân thực: biết chọn những nơi có lợi thế để bắt đầu cuộc chiến, AI sẽ được cải tiến nhằm đối phó hợp lý với các tình huống. Và cuối cùng, nhằm tạo nên sự bứt phá nhưng vẫn mang nét đẹp "truyền thống", NSX hứa hẹn sẽ đưa ra mục chơi đơn với cốt truyện "hoành tráng" nhất từ trước tới giờ. Theo dự kiến, C&C3 sẽ có mặt trên thị trường vào năm 2007.

Phát triển: Massive Entertainment | **Phát hành:** Sierra Entertainment
Ngày phát hành: Q2/2007 | **Website:** www.worldinconflict.com

WORLD IN CONFLICT
CHẾ ĐỘ CHƠI MẠNG THEO PHONG CÁCH MỚI

Điều làm cho "World in Conflict" (WiC) khác hẳn những game RTS chính là chế độ Multiplayer. Việc loại bỏ yêu cầu thu thập tài nguyên trong chế độ Multiplayer giúp người chơi tập trung hơn vào các trận đánh mang tính sống còn, đẩy cao kịch tính và sự căng thẳng. Ngoài ra, bạn có thể tham gia một cách nhanh chóng vào bất cứ lúc nào, kể cả thời điểm đang diễn ra giao chiến giữa các phe khác. Đây có thể coi như loại hình RTS mang phong cách "action", không việc gì phải đợi, người mới nhập cuộc sẽ tham gia chiến đấu hết sức nhanh chóng. Ngoài ra, việc NSX đưa một vài chi tiết của thể loại FPS (First Person Shooter) kết hợp vào nền RTS sẽ tạo thêm nhiều cảm xúc mới cho người chơi. Biết đâu, đây chính là bước đi mang tính "dấu ấn" vào nền RTS của tương lai, vừa điều khiển các binh đoàn, vừa thể hiện tài "thiện xạ", khá thú vị đây!

MEDIEVAL II: TOTAL WAR
NGÀY TÀN CỦA CÁC ĐẠO QUÂN NHÂN BẢN

Tạo cảm giác sinh động, cũng như quang cảnh các trận chiến thêm tính chân thực để người chơi cảm thấy mình thực sự đang tham gia vào trận chiến hơn là đang điều khiển các đoàn quân vô tri vô giác chính là mối quan tâm lớn nhất của Bob Smith, giám đốc dự án của NSX The Creative Assembly. Các đạo quân được "tô vẽ" theo cách hoàn toàn độc lập, sự thay đổi hình dáng về vũ khí và giáp sẽ làm các đạo quân khác nhau từ kiểu dáng đến hành vi. Trong năm 2004, "Rome: Total War"

đã không thể đạt đến trình độ này vì sự xuất hiện cùng lúc hàng trăm quân lính thực sự là thử thách cho nhà sản xuất cũng như cấu hình hệ thống lúc bấy giờ. Nhưng hiện tại, với công nghệ vượt trội, NSX đã mạnh dạn đưa các chi tiết riêng biệt vào các đội quân. Ngoài ra, nhằm đảm bảo phân biệt được các loại quân một cách dễ dàng, NSX cho biết các đạo quân vẫn được trang bị một số giáp cơ bản, nhưng sẽ khác nhau về áo tay dài hay ngắn, đội mũ sắt hay mũ da... Hàng loạt cử động được thể hiện một cách ngẫu nhiên, các chiêu thức về tấn công cũng như phòng thủ sẽ đem lại ấn tượng cực kỳ sống động cho các trận chiến.

Phát triển: The Creative Assembly | **Phát hành:** SEGA
Ngày phát hành: Q4/2006 | **Website:** www.sega.com

WAR FRONT: TURNING POINT
HƯỚNG NHÌN MỚI VỀ NỘI DUNG

Chúng ta đã quá quen thuộc về thể loại game Thế Chiến được xây dựng trên cả 2 nền RPG và RTS. Tuy đây là một đề tài lý thú nhưng trong tương lai liệu những ý tưởng đó có còn gây hứng thú cho người chơi? "War Front: Turning Point" (WF) dự kiến xuất hiện vào Q1 năm 2007 đã hướng người chơi theo một phong cách mới. Bạn có hình dung viễn cảnh Đức và Mỹ sẽ trở thành Đồng Minh! Các bạn có thể tin tưởng vào một tương lai đầy hứa hẹn cho WF. Các đơn vị tham chiếm cũng hoàn toàn mới lạ và có nhiều tính năng hấp dẫn:

- Soviet: với "chiếc" Moving Giant Bunker (MGB), nghe tên là chúng ta có thể phần nào hình dung ra hình dáng cồng kềnh của nó. Ngoài việc phòng thủ khá "chất lượng", người chơi có thể "chui'" vào MGB dưới góc nhìn thứ nhất(!) nhằm tăng thêm 50% mức sát thương.

- Đức: Horton Bomber - hơn khả năng của một chiếc máy bay thả bom, chúng còn được trang bị thêm các loại súng máy nhằm "kiếm thêm" vài con mồi trên đường oanh kích.

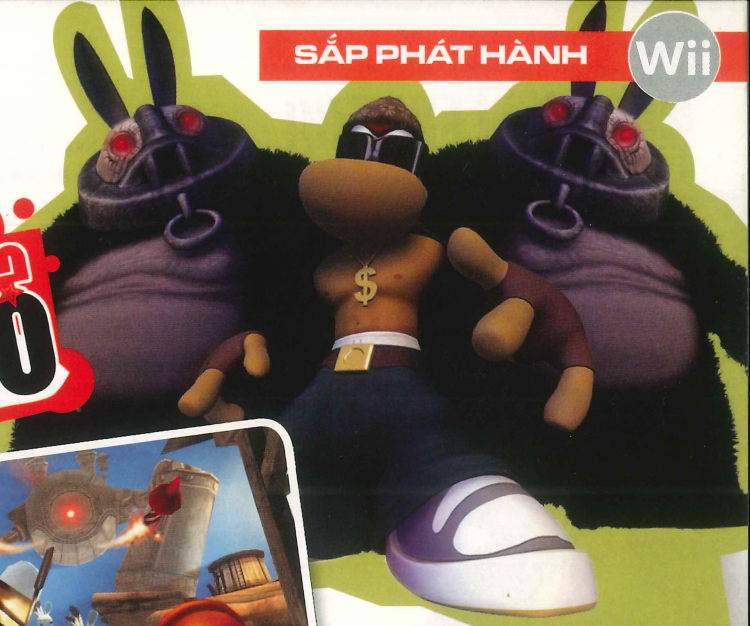
- Mỹ: Force Shield Generator, một chiếc xe tăng thuộc hàng "khủng" được tô vẽ đẹp mắt, đi đôi với vẻ đẹp kiêu kỳ là "lòng nhân ái", với khả năng tạo lá chắn, các quân liên minh cũng sẽ được sự an toàn từ chiếc FSG này.

Sản xuất: Digital Reality | **Phát hành:** CDV
Ngày phát hành: Q4/2006 | **Website:** www.war-front.com

Hơn nữa điều cần nhắc tới trong WF chính là các anh hùng (heroes), với các khả năng đặc biệt, luôn là chìa khóa tạo thành công trong các trận chiến căng thẳng.

TRUNG HIẾU
Tổng hợp

Rayman Raving Rabbids
Cuộc xâm lăng của loài Thỏ



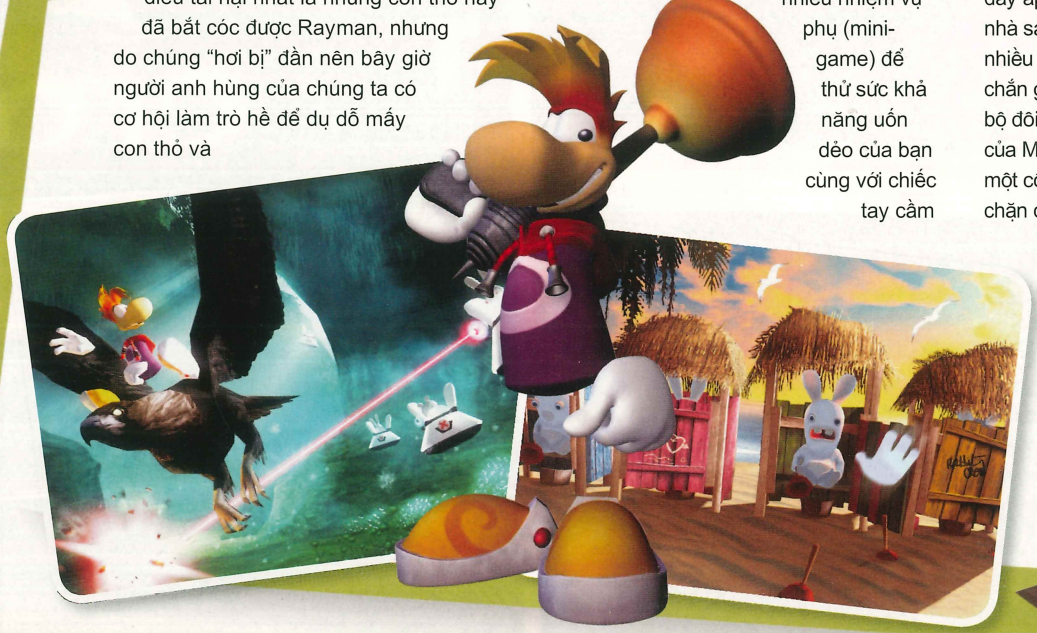
Tên game: Rayman Raving Rabbids | **Phát triển:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 31/12/2006
Thể loại: Platform | **Phát hành:** Ubisoft | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** Wii

Vậy là sau khi đã hốt bạc nhờ thành công của hai trò King Kong và Beyond Good & Evil, Ubisoft cuối cùng cũng quyết định tiếp nối loạt game Rayman huyền thoại đang bị bỏ dở bằng phiên bản thứ 4 mang tên Rayman Raving Rabbids (R3). Đối với fan Rayman, sự xuất hiện của Rayman trên hệ máy Wii của Nintendo là một "sự kiện" trọng đại. Nó đánh dấu sự quay về của Michel Anchel với dòng game do chính ông sáng tạo ra nhưng bị bỏ rơi khá lâu từ bản Rayman Hoodlum Havoc năm 2003. Với tiêu chí lấy hài hước và vui nhộn làm đầu, R3 có cốt truyện đơn giản, nội dung R3 nói về những con thỏ ngoài hành tinh lùn tịt, mắt đỏ ngầu và cái miệng ngoác rộng từ lâu đã có ý định thôn tính trái đất. Với sở thích kì cục là cầm dụng cụ nhà xí chạy long nhong khắp nơi, mấy con thỏ này đã theo phi thuyền mẹ tràn xuống xâm lăng trái đất và chiếm được nhiều vị trí trọng yếu trên thế giới như Luân Đôn, Paris và cả New York! Nhưng điều tai hại nhất là những con thỏ này đã bắt cóc được Rayman, nhưng do chúng "hơi bị" đần nên bây giờ người anh hùng của chúng ta có cơ hội làm trò hề để dụ dỗ mấy con thỏ và tìm cách thoát khỏi chúng!

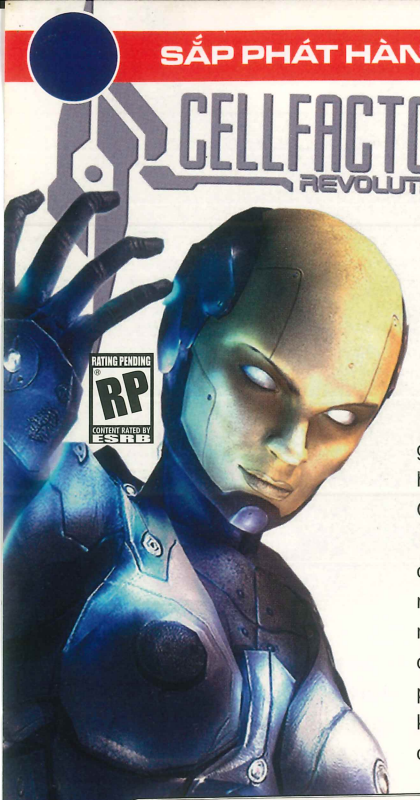
Gameplay của R3 hết sức mới mẻ vì được hỗ trợ đắc lực từ chiếc tay cầm của Wii. Với thiết kế đặc biệt, tay cầm giúp người chơi cảm thấy tự tin hơn trong lúc chiến đấu cũng như giải quyết những câu đố "nát óc". Tùy "điệu bộ" của bạn mà Rayman sẽ ra đòn tương ứng. Lúc thi triển tuyệt chiêu, thì người chơi tha hồ mà uốn éo, vặn vẹo thân người theo chiếc tay cầm. Ví dụ khi ngoáy thật nhanh tay cầm, Rayman sẽ lao tới chộp lấy đối thủ, xoay tít và ném nó đi như chơi ném đĩa. Ngoài ra, Rayman còn có một khả năng mới là thuần hóa động vật giúp anh ta có thể cưỡi nhện khổng lồ, đại bàng, cá mập... Như chúng ta hay nói "nhát như thỏ đế", nên mấy loài thú này sẽ là vũ khí tuyệt vời để rượt đuổi bọn thỏ nhí nhố. Nếu bạn thấy như thế vẫn chưa "đã" thì ngoài những màn trong tuyến nhiệm vụ chính, R3 còn có rất nhiều nhiệm vụ phụ (mini-game) để thử sức khả năng uốn dẻo của bạn cùng với chiếc tay cầm nhằm ghi điểm tối đa và mở các phần thưởng ẩn trong game. Những mini-game như vậy được phân thành 4 loại gồm Nhảy nhót, Đua xe, Bắn súng và vài trò linh tinh khác. Với lối chơi như trên, bạn sẽ có "cơ hội" vận động toàn thân, tiêu hao các năng lượng dư thừa và trên hết là có những giây phút thư giãn thoải mái. Tiếc là sau nhiều lần úp mở về khả năng chơi nhiều người của R3, cuối cùng nhà sản xuất cũng đã xác nhận cho đến thời điểm hiện tại chưa có kế hoạch phát triển tính năng Multiplayer. Thay vào đó, nhà sản xuất khẳng định chất lượng khi chơi đơn sẽ "tươi mới, cuồng nhiệt, không thể dự đoán trước" và chắc chắn không làm người chơi thất vọng.

Như vậy, nhờ có chiếc tay cầm kì diệu của Wii mà gameplay của R3 trở nên rất đa dạng, hấp dẫn, không trò nào giống trò nào và đầy ắp những yếu tố bất ngờ. Theo nhà sản xuất, R3 sẽ được phát triển trên nhiều hệ máy khác nhau nhưng chắc chắn gameplay sẽ không thể sánh được bộ đôi: Wii và tay cầm của nó. Giống lời của Michel Anchel đã nói: "Bạn sẽ cần một công cụ hỗ trợ mạnh mẽ để chặn đứng sự xâm lăng của bầy thỏ!", nếu đó không phải chiếc tay cầm của Wii thì là gì khác đây?

LÊ HIẾU



CELLFACTOR REVOLUTION



Tính đến thời điểm hiện nay, công nghệ xử lý vật lý PhysX của hãng AGEIA đang là con át chủ bài mà nhiều hãng sản xuất sử dụng để thêu dệt tên tuổi cho các tựa game sắp ra mắt, với hứa hẹn đem đến cho người chơi những hiệu ứng vật lý "y như thật". Và CellFactor: Revolution là một game trong số đó.

Game lấy bối cảnh tương lai không xa khi tổ chức quân sự bí mật LIMBO phát động cuộc chiến với mưu đồ hủy diệt hành tinh. Người chơi có thể tham gia vào lực lượng này (nhân vật Technocracy, Guardian) hoặc cùng con người đứng lên bảo vệ trái đất (Black Ops).

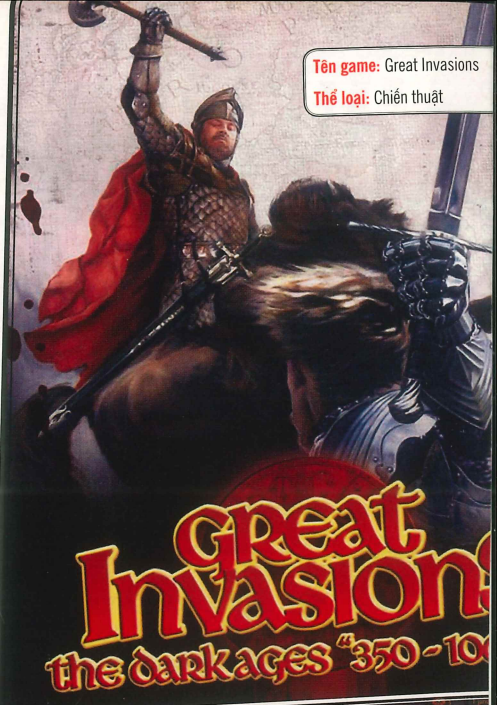
Game cung cấp nhiều loại vũ khí hiện đại, thậm chí các chiêu thức tấn công và tự vệ đầy huyền bí. Ví dụ, nữ quái Technocracy dù không sử dụng món vũ khí nào nhưng 2 bàn tay có thể "tích tụ" sức mạnh tâm linh để điều khiển mọi thứ xung quanh cũng như tấn công đối phương. Ngoài tính năng multiplayer trên LAN, nhiều khả năng CellFactor: Revolution sẽ hỗ trợ nhiều người chơi qua Internet.

Tên game: CellFactor: Revolution	**Phát triển:** Artificial Studios, Immersion Software & Graphics	**Phát hành:** Chưa công bố	**ESRB:** Đang đợi đánh giá
Thể loại: Hành động		**Ngày phát hành:** Q4/2006	**Hệ máy:** PC

Tên game: Marvel: Ultimate Alliance	**Phát triển:** Raven Software	**Ngày phát hành:** 24/10/2006	**Hệ máy:** PC, PS2, PSP, Xbox, Xbox360, GBA, Wii
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Activision	**ESRB:** Teen	

Có thể khẳng định, đây là trò chơi có số lượng "siêu anh hùng" đông đảo nhất hiện nay. Bạn sẽ có dịp vào vai những nhân vật từng giúp tên tuổi Activision nổi như cồn Iceman, Invisible Woman, Human Torch, Thor, Thing, Iron Man, Mr. Fantastic, Wolverine, Electra, Ghost Rider, Dr. Strange, Silver Surfer, Captain America và Spider-Man trong cuộc chiến quyết định số phận Trái Đất và thiên hà Marvel. Các trận đánh sẽ diễn ra ở khắp mọi nơi, từ mặt đất, dưới nước cho đến trên không.

Game sẽ có mặt trên PC, PSP, Xbox, Xbox360, GBA và cả 2 hệ console mới là PS3 và Wii từ cuối tháng 10 này.



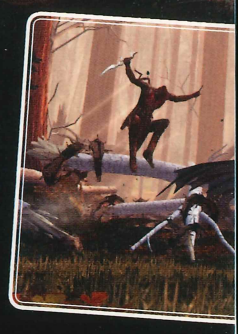
Tên game: Great Invasions
Thể loại: Chiến thuật

GREAT INVASIONS

THE DARK AGES "350 - 10

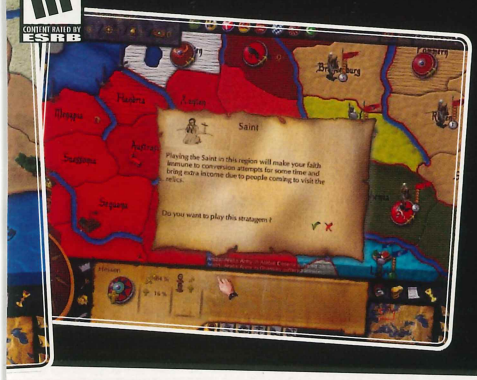
Tên game: Eragon	**Phát triển:** Stormfront Studios	**Ngày phát hành**
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Vivendi Game	**ESRB:** Teen

Từng dự kiến trình làng vào tháng 12 năm nay nhưng Eragon, game chiến đấu giả tưởng được xây dựng từ bộ phim Stefen Fangmeier, sẽ xuất hiện sớm hơn dự kiến vào ngày 14/11/2006 sắp tới trên hầu hết các hệ máy. Nội dung của game xoay quanh câu chuyện về chàng nông dân trẻ Eragon mải mê đi tìm thứ mà anh tin



Phát triển: Nobilis | **Ngày phát hành:** 6/11/2006
Phát hành: StrategyFirst | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

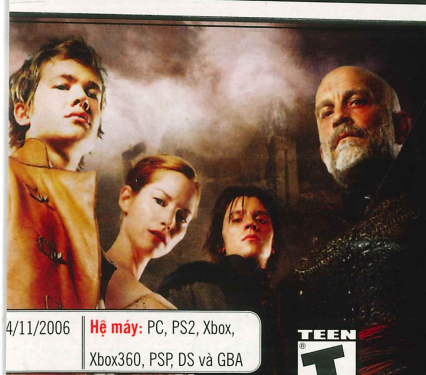
Người chơi sẽ đến với châu Âu thời Trung cổ (giai đoạn những năm 350 - 1066 trước công nguyên), nơi hàng trăm quốc gia và bộ tộc thổ dân đang tranh chấp và chống đối lẫn nhau để giành quyền kiểm soát thế giới. Great Invasions cho phép bạn dẫn dắt quân đội để chinh phục các quốc gia châu Âu và sử dụng quyền lực sức mạnh hay tài ngoại giao để khẳng định địa vị thống trị của mình. Trò chơi tái hiện hơn 150 sự kiện lịch sử và 3700 nhân vật tiêu biểu trong thời kỳ này. Ngoài việc quản lý các xung đột xảy ra tại khu vực biên giới, bạn phải kiểm soát sự di dân, tính đa dạng về tôn giáo và mối đe dọa tấn công từ các bộ tộc khác. Great Invasions hỗ trợ tính năng multiplayer với 4 người chơi thông qua LAN hay Intetnet.



AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

Tên game: Age Of Conan: Hyborian Adventures | **Phát triển:** Funcom | **Ngày phát hành:** Quý 2/2007
Thể loại: Nhập vai trực tuyến | **Phát hành:** SCi | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC

Bạn chơi nhập vai trực tuyến (MMORPG) bằng gì? Chuột và bàn phím? Xưa rồi! Vì Age of Conan: Hyborian Adventures sẽ cho phép người chơi "xuất chiêu" bằng gamepad đấy. Không chỉ như thế, tiến bộ hơn hầu hết game MMORPG hiện nay, trong Age of Conan, người chơi có dịp thể hiện tài chỉ huy của mình qua việc vạch sơ đồ chiến thuật cho cả nhóm (party). Cổng vào hơn 30 vùng đất bí ẩn của thời đại Conan sẽ chính thức khai thông vào đầu năm 2007 tại địa chỉ *www.ageofconan.com*

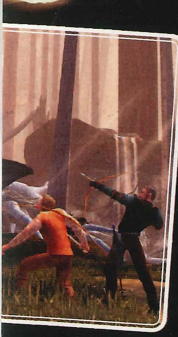


4/11/2006 | **Hệ máy:** PC, PS2, Xbox, Xbox360, PSP, DS và GBA

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

gon

rằng đó là một viên đá xanh thần bí. Tuy nhiên, Eragon không hề hay biết đó chính là trứng của rồng Saphira, con vật có thần giao cách cảm với anh. Eragon không đơn độc trong chuyến hành trình, luôn đồng hành cùng anh là quân sư Bron, tay kiếm huyền bí Murtagh và Saphira. Cả 3 nhân vật này có thể được điều khiển bởi người chơi thứ 2 trong chế độ co-op.



LEFT BEHIND ETERNAL FORCES The PC Game

Tên game: Left Behind: Eternal Forces | **Phát triển:** Left Behind Games | **Ngày phát hành:** 7/11/2006
Thể loại: Chiến thuật | **Phát hành:** Left Behind Games | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Chắc chắn Left Behind: Eternal Forces sẽ tạo ra không ít lời bàn tán vào cuối năm nay, bởi lẽ đây là game chiến thuật được chuyển thể từ loạt tiểu thuyết "best-selling" cùng tên Left Behind. Đây là đại diện mới nhất cho xu hướng game lấy đề tài Thiên Chúa Giáo.

Với 40 nhiệm vụ xuyên suốt trò chơi, bạn sẽ tham gia vào cuộc chiến hết sức nóng bỏng diễn ra trên những con phố của thành phố New York giữa phe "người tốt" Tribulation Forces và lực lượng Global Community Peacekeeper được dẫn dắt bởi những kẻ có mưu đồ chống Chúa Giê-xu. Tribulation Forces phải ra sức tìm kiếm manh mối "phản loạn" từ bất kỳ ai mà họ gặp và đó là trọng tâm của trò chơi. Left Behind cho phép bạn điều khiển bộ binh, xe bọc thép... cũng như chuyển đổi công năng các tòa nhà để sử dụng theo nhu cầu riêng.

Nếu như bạn buộc phải tham gia vào chiến dịch chơi đơn dưới màu áo Tribulation Forces, thì ở chế độ multiplayer bạn có thể "tòng quân" theo phe nào tùy thích.

Tên game: The Mark | **Phát triển:** chưa công bố | **Ngày phát hành:** 27/10/2006
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Jowood | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

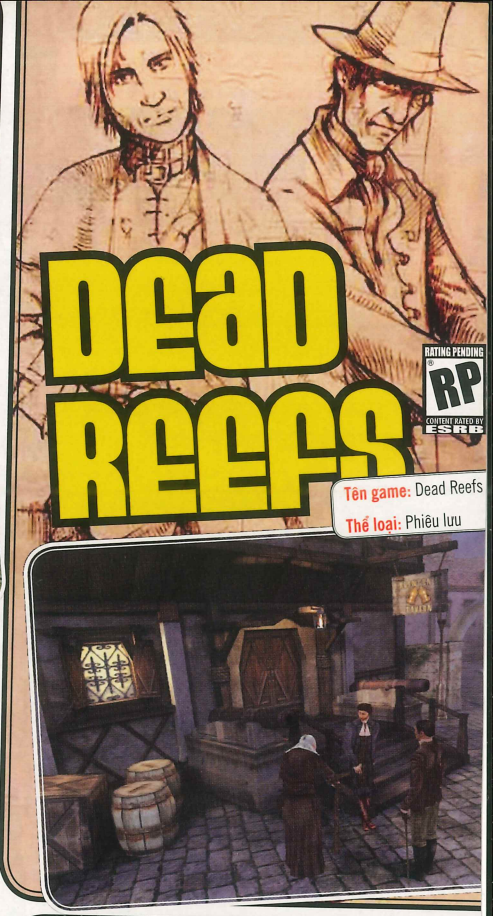
Bọn khủng bố đã đánh cắp được một tên lửa hạt nhân và đang lên kế hoạch san bằng một địa danh nổi tiếng của châu Âu để gây thanh thế. Không biết vì lý do gì mà Ilya Rakov, con trai của nhà tỷ phú người Nga Aleksandr Rakov, lại đồng ý với âm mưu trên qua việc cung cấp một chiếc tàu để đưa thành phố London (Anh) vào tầm ngắm, đồng thời ra lệnh triệt hạ chị em nhà Fletcher, hai sĩ quan thuộc lực lượng lính thủy đánh bộ Mỹ. Kinh hoàng trước kế hoạch quá đỗi tàn bạo của người con trai, Aleksandr chỉ còn biết trông cậy vào tài năng của gã đánh thuê Austin Hawke... 5

Tên game: Killzone: Liberation | **Phát triển:** Guerrilla | **Ngày phát hành:** Tháng 11 /2006
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** SCEA | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PSP

KILLZONE LIBERATION

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Mối đe dọa từ Helghast vẫn chưa thực sự chấm dứt. Chỉ 2 tháng sau sự kiện trong Killzone, dưới sự chỉ huy của đại tướng Metrac, Helghast lại trỗi dậy. Nhiệm vụ của Jan Templar trong Killzone: Liberation là giải phóng phía Nam Vekta, giải cứu con tin và không cho Metrac có cơ hội gây thêm tội ác. Hỗ trợ Templar trong 16 màn chơi đơn là các loại vũ khí mới như súng phun lửa VC1, chiếc nỏ bắn tên bọc thuốc nổ và cả những chiến xa bọc thép. 5

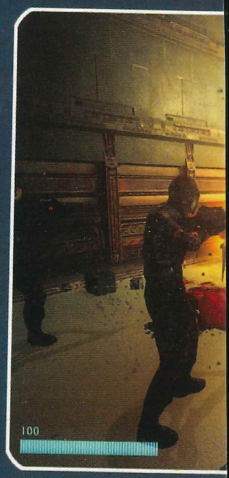


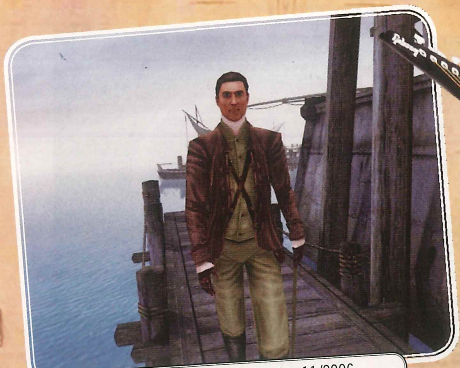
Tên game: Dead Reefs
Thể loại: Phiêu lưu

Tên game: Alpha Prime | **Phát triển:** Black Element | **Ngày phát**
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Chưa công bố | **ESRB:** Đan

Hai năm trước, nếu sự xuất hiện của Black Element cùng với Shade: Wrath of Angels tỏ ra khá mờ nhạt, thì nay, đứa con thứ hai Alpha Prime sẽ phần nào khá hơn khi có thông tin cho rằng game này "dính dáng" đến bộ xử lý vật lý Ageia PhysX.

Nội dung Alpha Prime xoay quanh nhân vật chính Arnold. Tình cờ Arnold sa vào một vụ lộn xộn liên quan đến loại vật chất mới Hubbardium. Hubbardium là gì? Âm mưu đằng sau cuộc tranh giành Hubbardium đã được thực hiện ra sao? Bóng tối đang bao trùm cả hành tinh Alpha Prime... 5

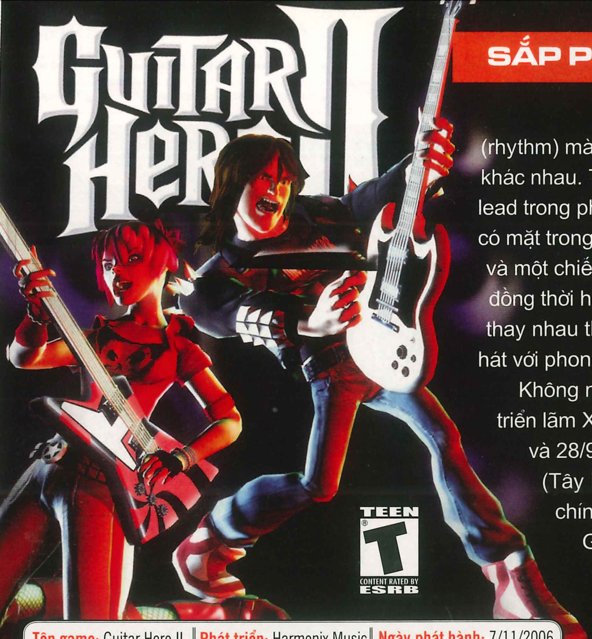




Phát triển: Streko-Graphics	**Ngày phát hành:** Tháng 11/2006
Phát hành: Dream Catcher	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Thế kỷ XVIII, một toán cướp biển hoành hành trên hải phận Anh quốc đã đánh chìm chiếc tàu áp tải một di vật xui xẻo. Kể từ đó, cứ mỗi chu kỳ 9 năm lại xảy ra một vụ án mạng nghiêm trọng. Các giả thuyết đều cho rằng nguyên nhân là bởi lời nguyền từ di vật này. Vài trăm năm sau, thám tử Amadeo Finvinero được lệnh tìm mọi cách làm sáng tỏ nguyên nhân và hóa giải lời nguyền bí ẩn kia...

h: Q4/2006
đánh giá

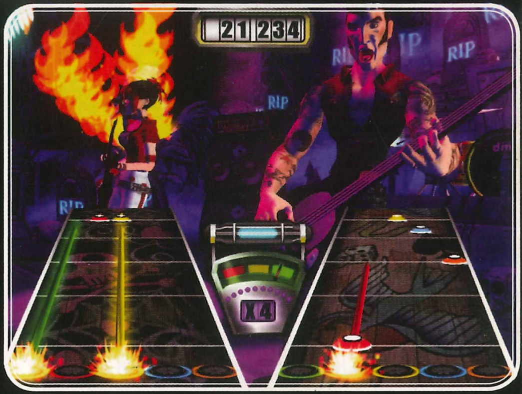


Tên game: Guitar Hero II	**Phát triển:** Harmonix Music	**Ngày phát hành:** 7/11/2006
Thể loại: Rhythm/Music	**Phát hành:** RedOctane	**ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PS2

Bạn yêu thích nhạc rock và đã khai thác triệt để trò chơi Guitar Hero để biến đây thành sàn diễn riêng của mình trong suốt năm qua. Từ tháng 11 này, bạn sẽ có dịp phô diễn "ngón đàn" ghita điêu luyện của mình trong Guitar Hero II mới, sống động và đậm chất rock hơn với 50 bài hát bổ sung so với phiên bản Guitar Hero trước đây.

Điểm khác biệt ở GHII là chế độ multiplayer 2 người chơi: bạn không chỉ đảm nhận vai trò bass, lead hay đệm (rhythm) mà có thể chọn cấp độ khó khác nhau. Tính năng tranh tài đánh lead trong phiên bản GH sẽ tiếp tục có mặt trong GHII nhưng kỳ này, bạn và một chiến hữu rocker khác có thể đồng thời hoàn tất một bài hát hoặc thay nhau thể hiện từng đoạn của bài hát với phong cách riêng.

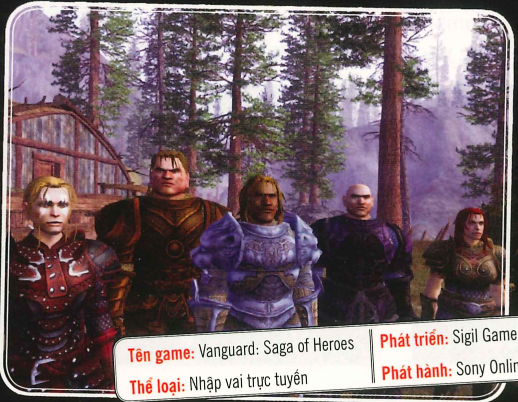
Không những thế, trong khuôn khổ triển lãm X06 diễn ra vào 2 ngày 27 và 28/9 vừa qua tại Barcelona (Tây Ban Nha), RedOctane đã chính thức công bố phiên bản GHII cùng thiết bị điều khiển X-Plorer cho hệ máy Xbox 360 sẽ ra mắt vào đầu năm 2007.

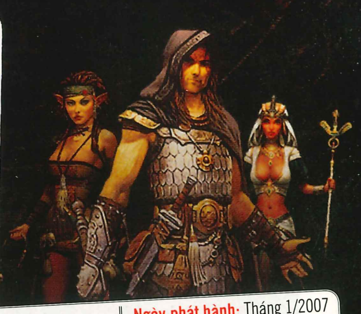


VANGUARD
SAGA OF HEROES™

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

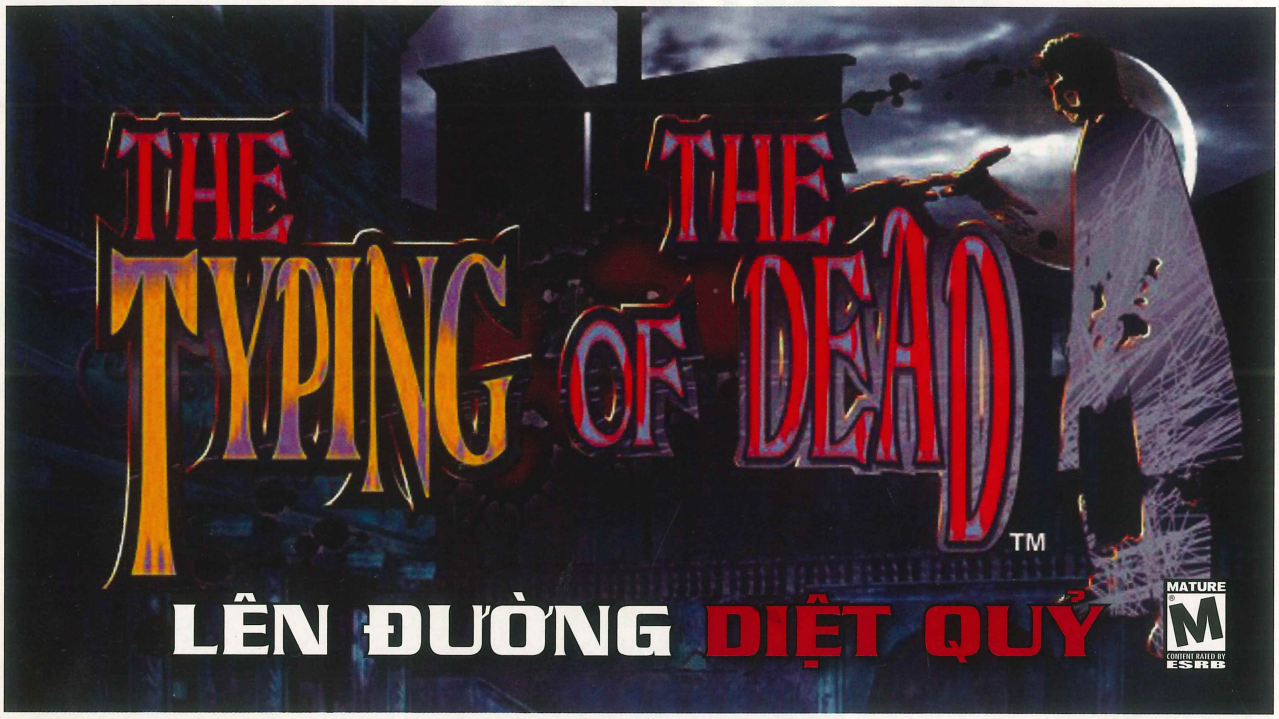
Chia tay Microsoft, quyền phát hành trò chơi nhập vai trực tuyến Vanguard: Saga of Heroes được Sigil Game Online giao phó cho Sony Online Entertainment nhằm duy trì mục tiêu cạnh tranh với World of Warcraft và EverQuest. Trong một thế giới rộng lớn và không bị ngắt quãng bởi các vị trí chuyển vùng, phương thức di chuyển là yếu tố được quan tâm nhiều nhất, bởi ngoài đường bộ thì trong Vanguard còn có cả đường biển và đường không. Liệu sự khác biệt này có đem đến cho Vanguard những trận đánh và nhiệm vụ hấp dẫn hơn WoW không, câu trả lời sẽ có vào đầu năm 2007.





Tên game: Vanguard: Saga of Heroes	**Phát triển:** Sigil Game Online	**Ngày phát hành:** Tháng 1/2007
Thể loại: Nhập vai trực tuyến	**Phát hành:** Sony Online Entertainment	**ESRB:** Đang đợi đánh giá

The Typing of The Dead	**Phát triển:** Sega	**Ngày phát hành:** 23/09/2001	**Cấu hình:** PII 233MHz; RAM 64MB; VGA 8MB
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Empire Interactive	**ESRB:** Mature	Directx8; HDD 800MB; Win 98/ME/2000/XP.



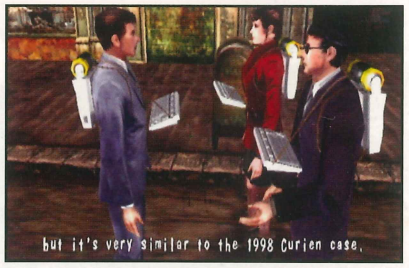
LÊN ĐƯỜNG DIỆT QUỶ

Cốt truyện của The Typing of the Dead (ToD) nói về một nhà bác học điên khùng muốn tạo ra một đội quân của những người vô ý thức, được dẫn dắt bởi một superzombie (siêu ma), nhằm mục đích như bao kẻ điên khùng khác - thống trị thế giới. Chỉ có bạn và bàn phím mới có khả năng "cứu thế giới khỏi diệt vong"!

Lúc mới vào trò chơi, bạn sẽ thấy ToD giống như loạt trò chơi "The house of the dead I & II" (cũng của hãng Sega), tất nhiên rồi vì ToD cũng được thực hiện dựa trên phiên bản "The house of the dead II', nhưng đã được nhà sản xuất "thay da, đổi thịt" từ nội dung cho đến cách chơi. Sẽ không còn cảnh bạn phải di chuột liên tục để bắn hạ các con zombie, thay vào đó, bạn sẽ sử dụng đôi bàn tay "trời cho" để tiêu diệt chúng. Tại sao vậy? Mỗi khi quái vật xuất hiện trên màn hình sẽ kèm theo một câu hội thoại, việc của bạn là phải gõ lại chính xác những chữ xuất hiện nhằm tiêu diệt chúng. Bây giờ, chắc bạn nghĩ ToD chỉ là một phần mềm để luyện khả năng đánh máy không hơn không kém! Nhưng điều làm người chơi luôn hứng thú

chính là việc phải "tiêu diệt" cùng lúc 3-4 quái vật trong thời gian cực kỳ hạn hẹp. Ngoài đôi bàn tay khéo léo, bạn cần phải có một đôi mắt tinh anh để có thể thu thập được các món đồ giúp tăng điểm và các vũ khí đặc biệt giúp tiêu diệt nhanh các địch thủ mà không cần phải "vật lộn" với bàn phím. Do các món đồ "độc" này chỉ xuất hiện trong tích tắc nên bạn phải "chộp" thời cơ đúng lúc.

Bạn có thể hoàn thành 6 màn của trò chơi thông qua các mục Arcade hay Original, ngoài ra, bạn có thể đấu ngay với các con trùm thông qua mục chơi Boss Mode. ToD còn giúp bạn kiểm tra tốc độ và tính chính xác của mình khi đánh bàn phím qua mục Drill mode, cùng với nhiều bài kiểm tra khác nhau để



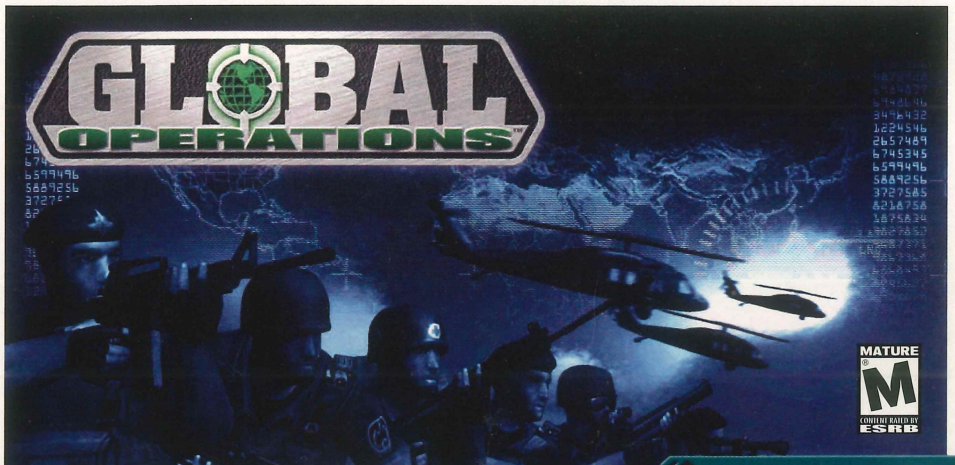
khẳng định "đẳng cấp" của mình.

Đồ họa thực sự không thay đổi so với "The house of the dead II" nên dễ gây nhàm chán cho những game thủ đã quá quen thuộc với thể loại FPS kinh dị. Âm thanh được thể hiện khá đa dạng qua tiếng súng, cũng như tiếng rên rỉ từ các thây ma, nhưng lại không đạt hiệu quả như mong đợi. Bỏ qua những điểm yếu về hình ảnh cũng như âm thanh, thì ToD vẫn đứng hàng top trong những game có cấu trúc tương tự.

Vì có khá nhiều cảnh bạo lực (xếp loại Mature), nên game chỉ phù hợp cho nhân viên văn phòng xả stress sau những giờ làm việc căng thẳng.

THANH MINH

Tên game: Global Operations Thể loại: Hành động	Phát triển: Barking Dog Studios Phát hành: Crave Entertainment	Ngày phát hành: 25/03/2002 ESRB: Mature	Cấu hình: PIII 500MHz; RAM 128MB; VGA 16MB; HDD 800MB; Windows 98/ME/2K/XP; 1 CD.



LỰC LƯỢNG ĐA QUỐC GIA

Thế giới vẫn chưa bình yên, các lực lượng ly khai vẫn luôn nuôi tham vọng phá hoại và gây dựng thế lực. Nhưng đâu phải quốc gia nào cũng có thể bảo vệ chủ quyền và sinh mạng của dân thường bằng khả năng quân sự của mình. Vì thế "Lực lượng đa quốc gia" - Global Operations (GO), vào cuộc với những đặc vụ hết sức nguy hiểm trải dài từ châu Á sang châu Âu, từ Nga cho đến Peru..., sáu thành viên của GO với điểm mạnh, điểm yếu riêng nhưng khi hợp sức sẽ tạo thành một lực lượng rất mạnh, cộng với trang thiết bị hiện đại đủ sức đối đầu bất cứ thế lực xấu nào.

PHỐI HỢP NHƯ ĐẶC NHIỆM

Game thật sự cuốn hút người chơi ngay từ khâu chọn vũ khí bắt đầu nhiệm vụ mới. Vũ khí, quân trang rất thật và đa dạng với hơn 60 loại, từ AK47 quen thuộc cho đến phóng lựu 69A1. Với các khoản tiền thưởng, bạn có thể chọn cho mình những vũ khí tối tân hơn và tất nhiên hoàn thành nhiệm vụ "dễ thở" hơn.

Nào chọn đặc nhiệm đi bạn. Anh chàng Heavy gunner với khả năng vác tiểu liên hạng nặng mà không hề giảm tốc độ di chuyển hay chàng Sniper có khả năng nhắm mục tiêu chính xác hơn đồng đội khác, Medic cứu thương không ai bằng... Và những khả năng này sẽ phát huy tối đa khi các chiến binh phối hợp tác chiến. Nhưng phối hợp bằng cách nào? GO có hệ thống menu nhanh để người chơi nhanh chóng gọi đồng đội tiếp viện, tiếp cận mục tiêu, hoặc gọi cứu thương... AI của các đồng đội rất khá, họ có khả năng yểm trợ khi bạn tấn công, hồi phục máu khi bạn "gần đất xa trời". Đối phương cũng rất thông minh. Chúng đợi đồng bọn tập trung đông mới ùa lên; thấy nguy hiểm, chúng lập tức rút lui; nếu không sẽ liều lĩnh xông lên, quăng lựu đạn để cùng chết. Đối thủ máy tỏ ra hết sức khó chịu, đòi hỏi người chơi phải ứng phó thật nhanh và bình tĩnh nên cảm giác đấu súng trong game rất "đã tay".

Mỗi nhiệm vụ đều có 1 khoảng thời gian quy định, ở chế độ dễ (easy) hay bình thường (normal) thì "ok" nhưng khi chơi ở mức khó (hard) thì máy bắn cũng rất "hard" và việc hoàn thành nhiệm vụ đúng thời gian không hề dễ chút nào. Lúc này sự trợ giúp từ đồng đội máy sẽ hết sức cần thiết. Nhiệm vụ trong game cũng khá đa dạng, khi giải cứu con tin, lúc lại phá hủy mục tiêu, gỡ bom hoặc tiêu diệt thủ lĩnh đối phương. Người chơi có cảm giác hưng phấn vì không chỉ chạy và bắn như những game khác.

CHUNG SỨC QUA MẠNG

Game thể hiện phần chơi mạng rất tốt. Hệ thống vũ khí đa dạng, số màn chơi phong phú đã cuốn hút những tay ham mê bắn mạng. Người chơi có thể phối hợp để thực hiện nhiệm vụ hay đơn giản đấu súng thể hiện bản lĩnh.

Hình ảnh của game khá thành công cho dù game đã 4 "tuổi". Nhân vật được thể hiện khá chi tiết, nội thất, hiệu ứng sau nổ đều thể hiện rất tốt. Đặc biệt, hình ảnh vũ khí được chăm chút rất thật và đẹp, nhìn rất thích mắt, tạo hứng thú không nhỏ khi chơi game.

GO là game cũ nên các cảnh nền đằng xa nhiều lúc chỉ là hình 2D, tư thế các "xác chết" không tự nhiên và đôi khi bạn còn chạy xuyên đồ vật. Tiếng súng, tiếng rít của đạn... được thể hiện rất đạt. Điểm trừ nằm ở phần nhạc nền (hầu như không có), giảm phần nào hưng phấn trong những pha đấu súng nghẹt thở.

HẾT MÌNH NGHE "YOU"

Thật sự không thể mang GO ra so sánh với các game hành động tràn ngập những hiệu ứng hiện đại, "sát" phần cứng hiện nay, nhưng với 1 game thú vị và những pha hành động đã tay chắc chắn sẽ mang đến cho các bạn sự thư giãn thực sự. Người viết mạn phép phát biểu tiêu chí của mình: "Có thể máy tính của bạn không mạnh, nhưng game thì vẫn phải chơi hết mình".

ĐINH NAM

Huyền Thoại Hiệp Sĩ Đạo

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Gần bốn năm đã qua nhưng "cái thuở ban đầu" với Onimusha: Warlord (OW) vẫn còn mãi trong tôi. Câu chuyện thấm đẫm chất lãng mạn anh hùng của chàng Samurai Samanosuke Akechi, đủ sức làm xiêu lòng bất cứ ai từng một lần tiếp xúc. Nếu bạn hỏi tôi lý do vì sao, câu trả lời đơn giản: đây là một trò chơi tuyệt vời.

NGƯỢC DÒNG THỜI GIAN

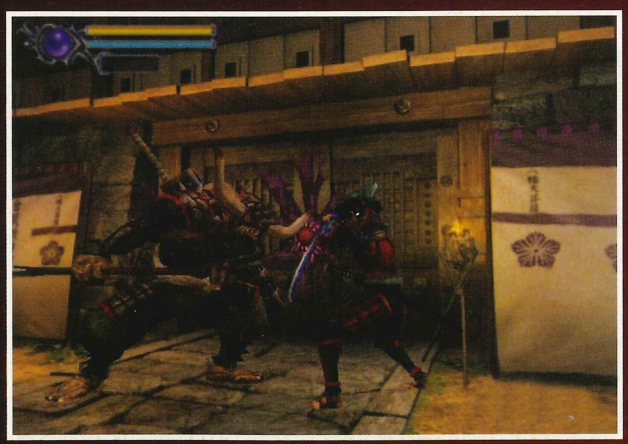
Dựa trên một sự kiện có thật trong lịch sử, OW đưa bạn về với nước Nhật thời kì nội chiến quốc (1467-1573) đen tối. Đó là thời kì mà các thế lực phong kiến địa phương không ngừng gây chiến lẫn nhau để tranh giành lãnh địa và chứng tỏ sức ảnh hưởng của mình. Nhưng bạn sẽ không cần đến bài học lịch sử nào hết vì tất cả đã được hư cấu hoàn toàn.

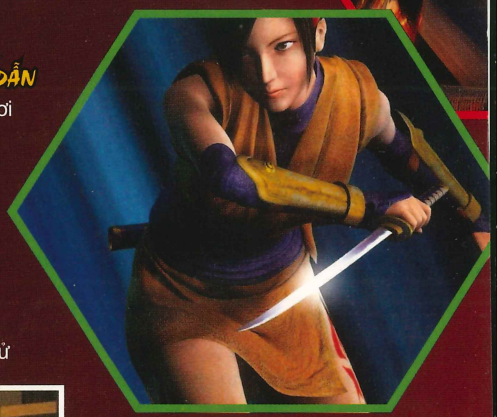
Năm 1560, Yoshimoto Imagawa, lãnh chúa hùng mạnh vùng Suruga đem quân tiến đánh Kyoto. Đoàn quân của Yoshimoto nghỉ lại một đêm trên bình nguyên Okehazama. Đêm đó, chỉ với 2000 quân, Nobunaga Oda - lãnh chúa vùng Owari (hẳn bạn cũng từng nghe cái tên này), bất ngờ đột kích và đánh bại Yoshimoto. Quá vui mừng với chiến thắng, Nobunaga đã không để ý đến một mũi tên đang bay thẳng đến… cổ họng mình! Sử sách gọi đó là trận đánh Okehazama.

Một năm sau, những sự kiện kỳ lạ liên tiếp xảy ra ở lâu đài Inabayama quận Mino. Binh lính và công nhân biến mất không để lại dấu vết. Lo lắng cho sự an toàn của mình, công chúa Yuki đã gửi thư cầu cứu một người bạn lâu năm của gia đình: kiếm khách Samanosuke (Sam) Akechi. Nhưng khi anh đến nơi thì đã quá muộn. Yuki đã bị một thế lực bí ẩn bắt cóc. Cùng lúc, đạo quân ma quỷ do một người tưởng chừng đã khuất: Nobunaga Oda chỉ huy, tấn công lâu đài. Định mệnh đã chọn cho Sam (và cả bạn) một con đường. Đi làm sao đây?

MÀN TRÌNH DIỄN HẤP DẪN

Trong OW người chơi sẽ vung kiếm "tả xung hữu đột" giữa cả đống quái vật. Nhưng hoàn toàn trái ngược với phần lớn tựa game theo phong cách "hack 'n slash" (chặt-chém) đi trước, OW đòi hỏi bạn sử dụng cái đầu nhiều hơn. Dù giỏi kiếm thuật cách mấy, nhưng việc đối phó với một bầy âm binh khát máu thật sự khó khăn đối với "người trần mắt thịt" như Sam. Anh được lận lưng những "đồ chơi" riêng khá thú vị. Toàn bộ sức mạnh của anh đến từ bảo vật "găng tay quỷ" (Oni Gauntlet) mà bạn sẽ được cung cấp vào đầu trò chơi. Nhờ nó, mỗi khi diệt bọn quỷ, bạn có khả năng hút và "giam giữ" linh hồn chúng. Linh hồn này được sử dụng như một dạng EXP (điểm kinh nghiệm)



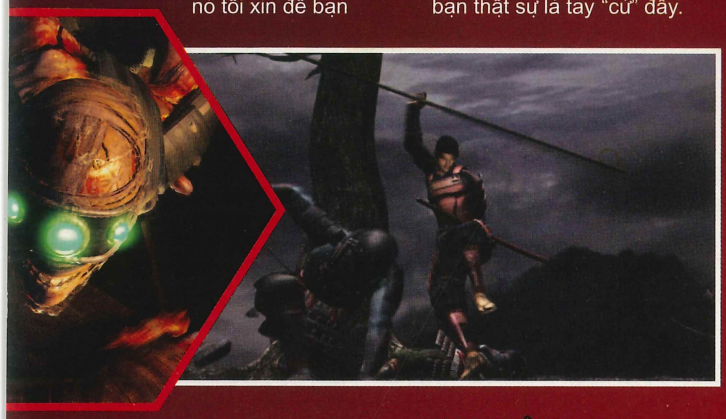


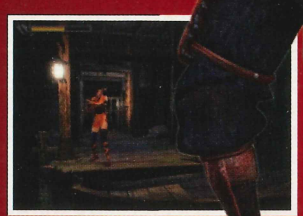
để bạn nâng cấp vũ khí. Găng tay còn dùng để tạo kiếm từ ngọc hay thậm chí cung cấp quyền năng "tối thượng" - biến hình thành Onimusha với sức mạnh vô địch. Đặc biệt hơn, bạn có thể trang bị những bộ giáp hay găng tay mạnh hơn qua các linh hồn tích lũy được.

Là Samurai, tất nhiên vũ khí chính của Sam là kiếm. Trong suốt quá trình khám phá trò chơi, bạn sẽ lần lượt tìm được bốn thanh kiếm khác nhau: Enryuu mang sức mạnh của lửa, mạnh mẽ nhưng nặng nề; Shippuu thanh kiếm gió với những đòn tấn công chớp nhoáng nhưng sát thương rất yếu; Raizan kiếm sét, dung hòa cả tốc độ và sức mạnh; cuối cùng là thanh "bá vương kiếm" Bishamon Sword. Tuy nhiên, sức mạnh của nó tôi xin để bạn tự khám phá. Do có những ưu khuyết riêng, nên những bảo vật này đòi hỏi bạn phải phân bổ và sử dụng hợp lý. Ngoài vũ khí chính như đã nêu, Sam còn có thể sử dụng cung tên và súng trường (cho những ai thích dứt điểm từ xa).

Lũ quỷ tuy không khôn ngoan nhưng luôn áp đảo về số lượng (cũng dễ hiểu, bạn chỉ có một mình!) nên bạn dễ dàng "tối tăm mặt mũi" nếu cứ "càn quét" mà không có chiến thuật thông minh. Vì lẽ đó, ngoài những chiêu tấn công thông thường, Sam cũng có thể đỡ (block) hoặc né đòn (dodge). Tuy thao tác có thể khó khăn nhưng lại là kĩ năng tối cần thiết nếu như bạn không muốn "nướng thân" vô ích.

Song song với các pha hành động đã tay, OW cũng đan xen những câu đố đặc trưng của game phiêu lưu. Các câu đố nhìn chung đơn giản nhưng thú vị như tìm gợi ý trả lời trong các cuộn giấy nhặt được trên đường để biết mật mã của các hộp. Phần thưởng sẽ là các miếng ngọc để kéo dài thanh máu và mana. Nếu thích, mời bạn thử sức với hệ thống ba câu đố liên hoàn (câu đố ở bẫy nước), nếu giải được ngay lần đầu, bạn thật sự là tay "cừ" đấy.





NGHE NHÌN

Là một trong những game "đầu tay" của mình trên PS2, Capcom quyết định gây ấn tượng bằng một nền đồ họa hoành tráng và hãng đã thành công. Đồ họa của OW có thể nói là sự kết hợp của ba yếu tố: cảnh nền tuy chỉ là cảnh dựng sẵn nhưng rất đẹp và ấn tượng, nhân vật thiết kế theo chuẩn người thật (Sam là hóa thân của diễn viên điện ảnh Kim Thành Vũ) cùng những đoạn phim FMV tuyệt hảo. Nhờ công nghệ "motion capture", chuyển động của các nhân vật khá mềm và tự nhiên, hiệu ứng bắt mắt khi Sam thi triển các tuyệt chiêu. Chỉ một lưu ý nhỏ: tốc độ khung hình đôi chỗ có thể sụt giảm, bù lại trong phần lớn thời gian trò chơi chạy rất ổn định và không có lỗi.

Hầu hết khung cảnh trong game đều tĩnh lặng, nên nhạc nền cũng rất ít, ngoại trừ bản nhạc ở Dark Realm nghe khá "dã tai". Đáng tiếc là âm thanh mô phỏng chưa thuyết phục lắm và chỉ dừng ở mức trung bình nhưng phần lồng tiếng khá tuyệt đã "gỡ gạc" phần nào; đáng kể nhất là chất giọng trầm, ấm của Sam càng tôn thêm nét cương nghị đầy nam tính của anh.

TRÊN CẢ TUYỆT VỜI!

Tuy thời lượng chơi của OW khá ngắn: chỉ từ 4 đến 5 giờ, nhưng khoảng thời gian ngắn ngủi ấy lại đầy cảm xúc và ý nghĩa bởi cảm giác sống vì những lý tưởng cao đẹp. Dù nhiều năm đã qua, dù đã có tới ba phiên bản nối tiếp được phát hành, nhưng với tôi OW vẫn là bản hùng ca tuyệt vời nhất của chính nghĩa và lòng quả cảm, của lòng nhân ái và đức hi sinh.

ONI NGOẠI TRUYỆN:

• Bạn có biết Onimusha nghĩa là gì không? Ghép từ tiếng Nhật "Oni" (quỷ) và "Musha" (võ sĩ), Onimusha là những chiến binh sử dụng sức mạnh của "Oni" (một dạng "quỷ tốt") chống lại kẻ thù không đội trời chung là lũ "Genma" khát máu (Genma là "quỷ xấu").

• Thành công mang tính đột phá của Resident Evil đã ảnh hưởng đến tất cả các game sau này của Capcom, OW cũng không ngoại lệ, đến nỗi nhiều người ví von đây là một "RE theo phong cách samurai".

• Ban đầu OW được dự tính là một trong những game cuối cùng của Capcom trên PS1, trò chơi sẽ sử dụng engine của RE 2. Nhưng sau đó nhà sản xuất Keiji Inafune quyết định cho trò chơi lên "vùng đất mới" PS2. Ai biết được, nếu làm trên PS1, có thể OW đã không thành công thế này!

• Dũng mãnh, kiêu hùng, nhưng Samanosuke luôn là "người hùng cô độc". Đến tận phiên bản thứ 4, anh chàng vẫn chưa có… vợ con gì. Vì đại nghĩa quên tình riêng chăng?

HOÀI NAM

HIỆP KHÁCH GIANG HỒ ONLINE

Bảo Vật Ngũ Tinh Giáo

Ngũ Tinh Giáo là bảo vật trấn môn của Điểm Phụ phái, đã cùng nhân vật Trấn Phong Lang - Tử Hào tung hoành khắp chốn giang hồ, Ngũ Tinh Giáo dũng mãnh và bí hiểm khó lường, hàng trăm cao thủ đã bỏ mạng vì nó. Nhưng liệu một môn phái nhỏ bé như Điểm Phụ có giữ được một trong Bát Đại Kỳ Bảo của võ lâm hay không?

VÕ CÔNG THƯƠNG PHÁP

Ngũ Tinh Giáo sẽ là kỳ bảo mong ước nếu bạn chọn thương làm võ khí. Uy nghi như một dũng tướng, người sử dụng thương có sức mạnh kinh người, thương pháp khi đã ra chiêu thì cực kỳ dũng mãnh, tuy không linh hoạt như kiếm nhưng sức sát thương của thương cao hơn rất nhiều. Cao thủ dùng thương có thể đạt mức nhất thương đoạt hồn vô cùng lợi hại. Khuyết điểm của thương là tuy mạnh trong tấn công nhưng lại phòng thủ yếu; tốc độ ra đòn và khả năng chịu đòn cũng là những mặt yếu thường bị đối phương khai thác.

ĐẲNG CẤP NHÂN VẬT

Khởi nghiệp người chơi sẽ phải giúp dân làng tiêu diệt những quái vật lân cận tại Huyền Bột Phái và được giang hồ gọi là thương khách. Để thăng cấp lần thứ 1 thành Thương Hào, bạn phải hoàn thành nhiệm vụ ở cấp 10. Khi đạt cấp 35, bạn

có thể chọn cho mình một trường phái và lĩnh vực võ công riêng biệt. Lúc này, bạn sẽ được giang hồ gọi là Huyền Võ Thương (chính phái) hay Quỷ Thương (tà phái). Sau khi thăng cấp lần 3 - cấp 60, bạn đạt đến cấp độ của những cao thủ thượng thừa và được giang hồ xưng tụng là Anh Hùng Thương (chính phái) hay Diễn Ma Thương (tà phái).

PHÂN CẤP VÕ CÔNG

Ở cấp nhập môn, việc yếu thế về khả năng phòng ngự gây rất nhiều khó khăn trong quá trình luyện công, dễ làm nản lòng các hiệp khách. Để khắc phục điểm yếu cố hữu về phòng ngự, người theo thương phái thường nâng khí công "Kim Chung Canh Khí" lên cực đỉnh trong 21 cấp đầu. Việc tu luyện khí công này không những giúp thương khách tiết kiệm không ít "Kim Sang Dược" và tiền bạc mà còn hạn chế rất nhiều những lần phải "về thành dưỡng thương" bất đắc dĩ. Tu luyện "Kim Chung Canh Khí" gần như là tôn chỉ của thương phái khi sơ nhập giang hồ.

Cường Thương: trường phái này cố gắng khắc phục điểm yếu về khả năng chịu đòn do khuyết điểm về sinh mệnh của thương khách - được coi là thấp nhất trong các trường phái trên giang hồ. Người theo Cường Thương sẽ tập trung tu luyện "Hoành Luyện Thái Bảo" trong 17 cấp tiếp theo lên cực đỉnh để đạt được thêm 160 đơn vị sinh lực. Sau khi thăng cấp lần 2, các cao thủ tiếp tục tu luyện khí công "Càn Khôn Na Di" và "Vận Khí Liệu Thương" nhằm đạt hiệu quả tối đa trong phòng thủ. Tu luyện "Cuồng Phong Vạn Phá" hoặc "Liên Hoàn Phi Vũ" cho đến khi đủ cấp độ luyện "Linh Giáp Hộ Thân" thường là những chọn lựa tiếp theo. Với sinh lực và khả năng phòng thủ được nâng lên tối đa, Cường Thương được coi là "tanker" chính hiệu trong thương phái.

Huyền Ảnh Thương: Là những thương khách khắc phục triệt để khuyết điểm của thương phái về tốc độ ra đòn. Người theo Huyền Ảnh Thương phải tu luyện "Liên Hoàn Phi Vũ" lên cực điểm trong 17 cấp tiếp theo. Sau khi thăng cấp lần 2 và chọn cho mình trường phái tích hợp, cao thủ của Huyền Ảnh Thương sẽ tiếp tục tu luyện khí công "Cuồng Phong Vạn Phá" và "Tất Sát Nhất Kích" nhằm nâng cao và củng cố thế mạnh của thương. Trước khi đủ cấp độ có thể luyện được "Linh Giáp Hộ Thân", cao thủ Huyền Ảnh Thương có thể nâng "Càn Khôn Na Di" hoặc "Hoành Luyện Thái Bảo" để tăng cường khả năng phòng thủ. Với tốc độ ra đòn được cải thiện đáng kể, Huyền Ảnh Thương được coi là một trong những nhân vật đáng gờm trên giang hồ.

Quỷ Thương: Được khắp giang hồ kính nể như một nhân vật thần bí. Để tu luyện Quỷ Thương, người theo trường phái này thường nâng "Cuồng Phong Vạn Phá" lên cực điểm trong 17 cấp tiếp theo. Sau khi phân cấp chính tà, cao thủ Quỷ Thương sẽ tiếp tục tu luyện "Càn Khôn Na Di" và "Tất Sát Nhất Kích" lên cực đỉnh. Sau đó tiếp tục rèn luyện khí công "Hành Luyện Thái Bảo" để hỗ trợ phòng ngự hoặc nâng "Liên Hoàn Phi Vũ" để tăng tốc độ ra đòn. Khi đạt cấp 60, bạn được giang hồ xưng tụng là Anh Hùng Thương (chính phái) hay Diễn Ma Thương (tà phái).

LINH THƯƠNG

Hot News 2/11/2006

Khai trương siêu thị Hiệp Khách Giang Hồ Online

Nhân dịp khai trương, Hiệp khách online dành nhiều phần quà tặng cho những game thủ nạp Cash nhiều, nạp sớm và nhiều giải may mắn thật hấp dẫn, đồng thời sẽ mở thêm 11 chức năng mới.

Chi tiết xem tại **www.hiepkhach.net.vn**

■ 3 GIẢI ĐẶC BIỆT

Dành cho 1 gamer có số Cash cao nhất và thời gian nạp sớm nhất.

GIẢI NHẤT

1 XE HONDA CLICK
25.500.000Đ

Dành cho 2 gamer có số Cash cao nhất và thời gian nạp sớm nhất tiếp theo.

GIẢI NHÌ

2 BỘ MÁY VI TÍNH
10.000.000Đ/BỘ

Dành cho 5 gamer có số Cash cao nhất và thời gian nạp sớm nhất tiếp theo.

GIẢI BA

5 MOTOROLA SLVR L7
4.000.000Đ/CÁI

| Hình ảnh mang tính chất minh họa |

■ CÁC GIẢI THƯỞNG MAY MẮN:

Căn cứ vào bảng xếp hạng thời gian nạp thẻ sớm nhất, những gamer may mắn sẽ mang số thứ tự sau:

Số thứ tự bảng xếp hạng			Trúng thưởng
499			Tặng 1 bộ máy vi tính để bàn
999	1.999		Tặng 1 điện thoại Motorola SLVR L7
2.999	5.999	8.999	Tặng 1 điện thoại Motorola L6 bạc
11.999	14.999	17.999	
20.999	23.999	26.999	
29.999			Tặng 1 lượng vàng 9999

■ GIẢI KHUYẾN KHÍCH:

- Tặng thêm 10% Cash khi nạp thẻ 20.000đ hoặc thẻ 35.000đ
- Tặng thêm 20% Cash khi nạp thẻ 65.000đ hoặc thẻ 140.000đ

TỔNG TRỊ GIÁ QUÀ TẶNG
118.000.000Đ

Số lượng và thời gian có hạn, hãy nhanh tay lên bạn ơi !!

Thời gian khuyến mãi
2/11/2006 ~ 2/12/2006

熱血江湖
Hiệp Khách Giang Hồ
www.hiepkhach.net.vn

ASIASOFT VIETNAM CO.,LTD.
KRG KRGSOFT ENTERTAINMENT
mgame

HỎI & ĐÁP

HỘP THƯ

Trò Extreme Soccer chừng nào ra bản close beta Việt hóa? (alexandre9991245@yahoo.com.vn). Cho em hỏi trang web tải game Extreme Soccer? *(tarzankia@yahoo.com)*

Hiện nay, trò chơi trực tuyến "Extreme Soccer – Tuyệt đỉnh bóng đá" đang dần được hoàn thiện. Theo ông Ngô Trọng Vỹ, tổng giám đốc công ty CP CN Thế Giới Ảo – đơn vị phát hành game tại Việt Nam, dự kiến bản Close Beta sẽ ra mắt vào cuối năm 2006. Bạn có thể xem thông tin chi tiết tại website *http://www.exsoccer.vn/.*

Trần Đình Luân, vô địch Fifa Việt Nam World Cyber Games 2006 đang chơi thử Extreme Soccer.

Tôi chơi StarCraft nhưng có hiện tượng chỉ chơi được khoảng 15 phút là game tự thoát ra ngoài. Tôi đã thử lại rất nhiều lần rồi nhưng đều bị như vậy. *(vudangtruong@gmail.com)*

Có thể do bạn đã cài phiên bản Starcraft cũ, còn nhiều lỗi, đặc biệt là khi sử dụng các phiên bản không có bản quyền. Mặt khác, bạn nên update lên phiên bản 1.14 để sửa các lỗi trên. Bạn có thể tìm thông tin chi tiết tại website *http://www.vietstarcraft.com/sc/.*

Máy em có cấu hình P4, RAM 256MB, VGA 64MB nhưng khi cài đặt game Lego Star Wars thì có thông báo: "Sorry, but your machine is unable to run this game. It requires a graphic card which supports Pixel Shaders v1.1". Xin chỉ em cách khắc phục. *(duc_anh_2501@yahoo.com)*

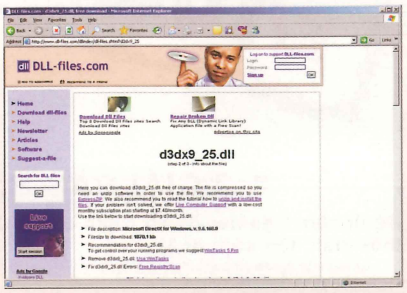
Câu thông báo này có nghĩa là máy bạn không thể chơi được game này vì thiếu card đồ họa hỗ trợ Pixel Shaders v1.1; bạn có thể tìm đọc câu trả lời về "Pixel Shader" ở mục Hỏi và Đáp, TGG số tháng 10/2006, tr.68.

Cho em hỏi kỹ thuật "ass" trong Gunbound là gì vậy? *(the_lord_of_the_games_1411@yahoo.com)*

Thông thường khi bắn Gunbound, đạn sẽ bay từ ngay đầu nòng súng trước mặt người bắn sang đối thủ. Còn khi game thủ bắn đạn bay từ phía "mông" rồi vòng qua đầu mình đến đối phương gọi là "Ass Shot". Kỹ thuật này đòi hỏi người chơi phải thật nhanh tay. Cách thực hiện: Trước khi nhả đạn bằng nút space (hoặc chuột) người bắn phải bấm nút quay đầu ngược với hướng bắn. Cách này đòi hỏi 2 động tác thả và quay ngược phải làm cùng 1 thời gian, khi đó đầu của người bắn sẽ quay sang hướng ngược với hướng bắn nhưng đạn vẫn được bắn đúng hướng game thủ, nó làm cho người xem có cảm giác là đạn bay từ Ass (mông) vòng sang đầu (AsiaSoft).

Tôi cài đặt game Heroes of Might and Magic V, nhưng máy không cho chạy và báo: "This application has failed to start because d3dx9_25.dll not found. Re_installing the application may fix problem". Như vậy là sao? Mặc dù tôi đã cài lại nhiều lần. *(freezedragon_khoi@yahoo.com)*

Bạn hãy cài đặt bộ DirectX có trên đĩa Heroes V. Nếu vẫn không được, bạn hãy tìm file d3dx9_25.dll trên website *www.dll-files.com* và chép vào thư mục C:\Windows\system32 hoặc C:\Windows\system để khắc phục.



Trong game Sillen Hill 4: The Room. Sau khi lấy bình sôcôla để đổi lấy cái xẻng, đi đến gốc cây để đào lấy chìa khoá, sau đó trở ra cửa lại thì gặp sương mù, không thể đi về được. Cho em hỏi làm sao đi qua được làn sương ấy để quay lại dùng chìa khoá mở cửa? *(vinhphuong_84@yahoo.com)*

Sau khi lấy được chìa khóa, bạn hãy đem về phòng và cất vào tủ. Trở lại khu rừng và vào khu vực "Hope House", bạn sẽ có cơ hội sử dụng chìa khóa khi nhiệm vụ đến.

Cách diệt tên trùm ở màn The Bigger the Boat của game Pirates of Caribbean: The Legend of Jack Sparrow? *(mrpotter0709@yahoo.com.vn)*

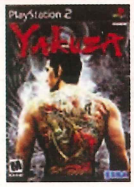
Cách diệt trùm ở màn này như sau: do không thể tự tay đánh trùm trên bạn hãy chú ý là trùm có 1 chiêu đánh rất mạnh mà nhân vật của bạn không đỡ được, hãy dụ cho hắn ra đòn trúng cột sắt giữa tàu. Sau vài đòn như vậy, nhiệm vụ sẽ kết thúc.

Em đang chơi trò Shade: Warth of Angles thì bị kẹt ở màn The Tower. Em đặt quyển sách vào 1 kệ đá thì hiện ra bức tường có 4 kí tự cổ nhưng em không biết cách nào để qua được vòng này. *(hmtzaroc@yahoo.com)*

Sau khi đặt quyển sách xuống bạn hãy ấn các nút (từ trái qua phải) theo thứ tự IV=>II=>III=>I để mở cửa.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.7261373 - 0988.722.822
Email : quocdaivn@yahoo.com

PLAY STATION 2 : 2,7 triệu - GAMEBOY SP : 1,5 triệu
NDS LITE : 2,7 triệu - PSP 1.5 : 4 triệu - XB360 : 6,4 triệu
Nhận giao máy tại nhà (phạm vi thành phố HN)
- Nhận đặt mua , đổi game xịn PSP , XBOX360 , băng GBA
- Các loại phụ kiện cho PS2 , PSP , NDS , XBOX360 , GBA
- Thay thế linh kiện máy PS2 - Mua bán các loại máy PS2 cũ
- Mod FW máy XBOX360 , PSP - Sửa chữa , gắn modchip PS2
Giá cả - thông tin về các linh kiện xin tìm hiểu tại www.hotgameshop.net/forum



Chi nhánh ở HCM chuyển về địa chỉ mới : Số 8 - Nguyễn Quang Bích - Phường 13 - Quận Tân Bình
Giá sỉ & lẻ cực tốt cho các cửa hàng HCM - Hãy liên hệ ngay số điện thoại : 0983.6000.30 để biết thêm chi tiết

LOA MÁY TÍNH
Hoàn mỹ cho game

SoundMax Intelligent

Thiếu âm thanh, game dù hay cách mấy cũng coi như "đồ bỏ". Có âm thanh nhưng phát trên bộ loa "bèo" thì khác gì bạn đang "tàn phá" vẻ rạng ngời của game. Thử xem những lời "đại ngôn" trên có quá đáng không? Ta cùng thưởng thức hai hệ thống loa 5.1 "hạng nặng". Logitech z-5500 thuộc hàng "đỉnh" mà Test Lab từng thử nghiệm trên TGVT sêri A (ID: A0606_74); SoundMax Intelligent mới ra lò, được xem là bộ loa "khủng" nhất của SoundMax hiện nay.

Logitech z-5500

Hãy xem qua một số chi tiết cũng có thể phần nào thấy được "đẳng cấp" của z-5500: hỗ trợ định dạng âm thanh "hàng hiệu" như THX, DTS, Dolby Digital, Pro Logic II giả lập. Tất nhiên, z-5500 không thể thiếu các ngõ vào số "chuẩn" như ngõ quang (optical), đồng trục (coaxial) bên cạnh ngõ analog 6 kênh (5.1).

Nào, ta cùng bật Doom 3, thiết lập audio surround. Nếu từng chơi Doom 3 và từng hoảng hồn khi đâu đó trong bóng tối bao phủ dày đặc nhảy xổ ra một con zombie thì hãy chuẩn bị tinh thần "chống sợ" với hệ thống z-5500 - chất rùng rợn tăng gấp bội với tiếng chân lết nghe nặng nề, ghê rợn và đẩy sự căng thẳng căng đến "muốn đứt", tiếng ngoạm nghe rất man rợ... Âm thanh chi tiết, sắc đến cả từng hơi thở, từng bước chân. Việc định vị âm thanh rất ấn tượng – đối diện thì âm thanh ở phía trước nhưng khi bạn quay lưng thì âm thanh cũng ra sau. Tôi thích chơi mạng Call of Duty và z-5500 quả là một chiếc "la bàn" khi giúp tôi có thêm khả năng phát hiện ngay hướng nổ súng của đối phương để chạy lại đó "xử lý".

Logitech z-5500

Thùng sub khá vĩ đại nên z-5500 thể hiện rất "khỏe" và gọn âm trầm, cả những âm cực trầm, không bị "nhòe" và vỡ, thử cảm nhận độ thật của tiếng động cơ xe trong Gotham Racing 3 bạn sẽ hiểu ngay. Cộng với mức công suất loa sub là 188w, loa giữa 69w và 4 loa vệ tinh, mỗi loa 62w, z-5500 sẽ tạo một "chiến trường" rung chuyển căn phòng bạn. Tuy vậy, z-5500 còn vài khiếm khuyết nhỏ: âm cao hơi gắt, chói, âm tổng thể cần một tí tinh tế, mềm mại nữa. Giá 428 USD, bảo hành 1 năm.

SoundMax Intelligent

Có thể nói kích thước của Intelligent thuộc loại "quá khổ" nếu đem so với bất cứ máy tính hay đầu chơi game nào. Toàn thân màu đen, cả 5 loa vệ tinh giống hệt nhau và trông rất chắc chắn. Loa sub 10'' hướng xuống đất. Intelligent dường như không chấp nhận âm thanh vòm trên nền tương tự nên không có ngõ vào analog 5.1 mà chỉ có ngõ optical và coaxial; vẫn có ngõ analog stereo cho TV và CD. Các nút chỉnh âm lượng đều nằm ở loa sub và bộ điều khiển từ xa nhưng chưa trực quan và ta khó nhận biết được trạng thái của loa như thế nào. Loa cũng hỗ trợ các chuẩn âm thanh DTS, THX, Dolby Digital và hỗ trợ giả lập surround. Ngoài nút chỉnh âm lượng, loa còn có nút Boost để tăng mức âm lượng theo 3 nấc: +5dB, +10dB và trở lại bình thường. Nếu bạn chủ yếu chơi game trên máy tính thì nên lưu ý PC của bạn phải có ngõ xuất Optical và Coaxial 5.1 hay đành mua thêm card âm thanh có các ngõ này vậy.

Khi vào game, Intelligent dễ dàng làm rung căn phòng của bạn với tổng công suất 225w (loa sub 100w, mỗi loa vệ tinh 25w). Như Call of Duty, không khí chiến trường ập đến ngay khi bạn vào game. Tiếng súng, tiếng nổ rền của bom, mìn nghe "nhức nhối" nhờ âm trầm tải khá tốt; tiếng rì rì với âm vực cực thấp của động cơ máy bay nghe đe doạ như bạn đang chuẩn bị đón trận oanh kích... Nếu từng lên đường đua, bạn sẽ cảm nhận được độ "đã" khi nghe tiếng gầm rú động cơ của chiếc Gallado vừa "chiếm" được từ gã Webster trong Need for Speed. Tầng âm trung và cao của Intelligent khá nét, không gắt. Loa sub tải âm trầm tốt, rộng và có chiều sâu nhưng khi xuống những âm vực thấp hơn thì Intelligent chưa "bật" ra đủ. Giá 209 USD, bảo hành 1 năm.

ĐỒNG ANH

Liên hệ

Logitech: Việt Quang - 18A/28/4A Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 825 8563

SoundMax: SoundMax - 23-25 Đường số 22, Khu dân cư Bình Phú, Q.6, TP.HCM. ĐT: (8) 755 2433 / 610 2657.

TAI NGHE
Nghe cũng lắm... công phu

Trên thị trường, tai nghe xuất hiện muôn màu muôn vẻ với rất nhiều kiểu dáng, tầm giá khác nhau mà chất lượng thì chỉ khi mua, bóc hộp rồi mới biết. Có người đã từng chọn theo giá "mềm", ngoại hình "bốc" để rồi sau đó ngồi nhìn mà "đắng cay". Không đòi hỏi phải là tai nghe như của dân audiophile (nghiện nhạc) nhưng tai nghe cho game thủ nếu được đầu tư tốt,không chỉ mang lại nguồn cảm hứng khó tả, thể hiện hết sự hấp dẫn về mặt âm thanh của dòng game đua xe, hành động, kinh dị mà còn ảnh hưởng đến kết quả thi đấu. Ba tai nghe mới của Bose, Genius, Logitech đều thuộc dạng tai nghe "chụp vành tai", chất lượng tốt và tất nhiên đã "chơi" thì chấp nhận tốn kém.

Genius HP-04 Live

Tai nghe có kiểu dáng "truyền thống" với kích thước đồ sộ. Vòm chụp tai "nuốt" trọn vành tai nhưng còn cảm giác chưa ôm kín. Dây tai nghe dài hơn 2m và dùng đầu cắm 3,5mm (kèm đầu chuyển đổi 6,5mm). Vòm chụp có lớp đệm mút êm, dễ chịu nên đeo lâu không thấy nóng và đau vành tai; bạn có thể xoay ngang, co dãn cho hợp với cỡ đầu. Nút chỉnh âm lượng đặt trên dây tín hiệu của tai nghe và được thiết kế dạng thanh trượt độc đáo.

Đua cùng Need for Speed: Most Wanted, tai nghe HP-04 Live đẩy bạn vào đường đua đầy sôi động, thật như đang ở trên xa lộ siêu tốc. Âm thanh nghe rộng hơn, không bó chặt đầu, các tầng âm hài hòa: âm cao và trung thể hiện nét, mềm mại. Âm trầm đầy đủ nhưng âm vực thấp hơn thì chưa được "chín". Tiếng rít khi tay cảnh sát cầm chiếc chìa khóa rạch trên "con xế" của bạn (trong đoạn trailer mở đầu) nghe chưa rợn lắm. Giá: 24 USD, bảo hành 1 năm.

Genius HP-04 Live

Logitech PG

Logitech PG

Chất game đã tỏa ra ngay từ thiết kế của mẫu Logitech PG. Tai nghe thiết kế dạng đeo sau gáy với vành nhựa nhưng không cho phép co dãn. Thiết kế độc đáo của Logitech PG đã để hở vành tai ra ngoài: khung bao vẫn ôm trọn tai nhưng loa thì nhỏ vừa lọt lòng tai thôi. Nhờ vậy, đeo lâu không gặp cảm giác khó chịu và đau vành tai. Đệm mút êm, được may khá sắc nét. Trong ba sản phẩm thử nghiệm chỉ có Logitech PG trang bị thêm micro xoay, thiết kế khá đồng điệu và bắt tiếng nhạy. Do không thể điều chỉnh độ ôm của vành theo kích thước đầu nên bạn có thể còn cảm giác không khít. Trên dây dẫn có nút chỉnh âm lượng dạng xoay 180° độc đáo và nút bật/tắt chức năng micro.

Logitech PG cho chất lượng khá tốt nhưng không tạo nhiều ngạc nhiên. Chất âm hài hòa, tầng âm đều đặn, âm trầm nhỉnh hơn Genius HP-04 Live. Tuy vậy, Logitech PG hơi thiếu độ sáng, trong vùng âm cao. Vì thế trong game Call of Duty, tiếng lên đạn của khẩu KAR98k phe Phát Xít hay khẩu Springfield phe Đồng Minh nghe "bốc" nhưng chưa thật gãy gọn. Giá 40 USD, bảo hành 3 tháng.

Bose QuiteComfort 3

Cả 3 model QuiteComfort mà Bose giới thiệu trong năm 2000, 2003 (QuiteComfort 2) và năm 2006 này (QuiteComfort 3) đều được trang bị công nghệ lọc tiếng ồn độc quyền. QuiteComfort 3 rõ ràng có nhiều cải tiến hơn so với 2 thế hệ đàn anh, nổi bật là vẻ thiết kế. Lần đầu đeo vào, bạn hiểu được ngay ý nghĩa của tên QuiteComfort: cảm giác rất thoải mái, nhẹ và không bị "nóng" như thường gặp. QuiteComfort 3 khá ôm tai vì vòm chụp có thể xoay và chỉnh linh hoạt. Trọng lượng vòm trái và vòm phải thiết kế cân bằng nhau; khác biệt so với một số tai nghe lọc ồn khác, tai gắn pin nặng hơn. Đệm mút của tai nghe rất êm, kín cũng góp phần mang lại cảm giác thoải mái khi sử dụng lâu. Nét mới của QuiteComfort 3 là tai nghe sử dụng pin lithium gọn nhẹ, tháo rời được và thiết kế đồng điệu với dáng loa.

Bose QuiteComfort 3

Một phần trong bộ "đồ nghề" đi kèm

Jack cắm xoay 180 độ sẽ không bị bung ra.

Pin li-ion nhẹ, hợp tông với vòm tai.

Sạc và pin dự phòng

Đi kèm chiếc tai nghe này là "một đống đồ chơi": pin dự phòng, bộ sạc pin, 6 đầu jack sạc, dây dẫn và dây nối dài, jack chuyển 3,5mm sang 6,5mm, jack cắm để dùng trên máy bay và bao đựng tai nghe gọn nhẹ, sang trọng.

Tai nghe hoạt động với "điều kiện" bắt buộc là phải bật chức năng lọc tiếng ồn, khác một số tai nghe khác là bạn có thể tắt/bật chức năng này. Chức năng lọc ồn trên QuiteComfort 3 lọc được hầu hết tiếng động bên ngoài như tiếng rì rì của quạt máy, máy lạnh và thậm chí sự huyên náo của những cuộc đấu game đông người. Khi bước vào thế giới game, QuiteComfort 3 dường như đã tách bạn ra khỏi thế giới thực và "dìm" bạn vào không gian game. Tai nghe tái hiện âm khá tốt, đẹp nhất là tầng âm trung. Công nghệ lọc nhiễu của tai nghe này khá thông minh để không "giết lầm" âm thanh của game nên bạn sẽ không gặp tình trạng "méo" và mất chi tiết khi chơi. Trong Need for Speed: Most Wanted, giọng nói của Mia, tiếng động cơ gầm rú, còi hụ từ xe cảnh sát... nghe rất thật. Tầng âm trầm được xử lý rất tốt, ấn tượng nhưng đôi lúc hơi "lấn lướt" âm cao, vì thế tiếng rít bánh nghe chưa thật "cháy". QuiteComfort 3 ấn tượng hơn các mẫu tai nghe Test Lab từng thử nghiệm về chất lượng âm thanh, tính dễ dùng và độ thoải mái khi sử dụng. Nếu bạn thực sự không ngại mức giá 390 USD (bảo hành 12 tháng), và thích đắm mình trong không gian âm thanh game "tinh khiết" thì đây là sự "xa xỉ" đáng giá.

ĐỒNG ANH

Liên hệ

Bose: Bose Việt Nam – 49C Tú Xương, TP.HCM. ĐT: (8) 932 5600; **Genius:** Silicom - 139 Lò Đúc, Hà Nội. ĐT: (4) 972 0888, Đà Nẵng: (511) 750 300, TP.HCM: (8) 847 8813; **Logitech:** Việt Quang 18A/28/4A Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 825 8563.

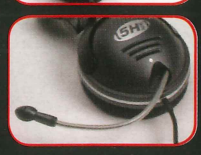
Tai nghe cho game thủ FPS

SteelSound 5H v2 USB

Khi nhắc đến "vũ khí" giúp game thủ mạnh hơn, hoàn thiện hơn, nhiều người chỉ nghĩ đến các thiết bị thông dụng như bàn phím, chuột... mà ít ai nghĩ đến tầm ảnh hưởng của tai nghe. Nhưng đối với các thể loại game hành động, đặc biệt là Counter-Strike, tai nghe đóng một vai trò rất quan trọng trong thi đấu. Nếu có dịp tiếp xúc với các nhà vô địch game Counter-Strike Việt Nam của clan 1st-gaming, bạn có thể nhận thấy các thành viên trong đội đều sử dụng tai nghe chất lượng cao trong luyện tập lẫn thi đấu. Trong đó, nổi bật là SteelSound 5H v2 USB (SS5HV2).

SS5HV2 là sản phẩm mới nhất của Steel Series, nhà sản xuất các thiết bị chơi game chuyên dụng nổi tiếng nhất hiện nay. Đây là phiên bản nâng cấp từ SteelSound 5H v1, được bổ sung các tính năng đặc biệt. Theo các nhà vô địch của clan 1st-gaming, tai nghe này được thiết kế đặc biệt dành cho giới game thủ với tần số đáp ứng 16-28000Hz, giúp "chiến binh" Counter-Strike nghe rõ và phán đoán chính xác vị trí của đối phương đang di chuyển trong game - ưu thế tuyệt vời nhất là trong các trận đấu đỉnh cao. Nếu có dịp thi đấu với các cao thủ Counter-Strike clan 1st-gaming, đôi khi bạn ngạc nhiên và khó hiểu khi họ biết được bạn đang ở vị trí nào như có "giác quan thứ sáu". Đó chính là sự khác biệt khi sử dụng SS5HV2. Hơn nữa, microphone của tai nghe có tần số đáp ứng từ 75-16000Hz nên truyền tải hiệu lệnh trong game giữa các thành viên với nhau với âm thanh rất rõ và trong, giúp cải thiện khả năng phát huy chiến thuật và cách chơi đồng đội của thể loại game này. Nếu chú ý kĩ, bạn có thể nhận thấy đàm thoại qua microphone được truyền đi rất nhanh, rất rõ mà không hề bị ảnh hưởng bởi những tiếng ồn của môi trường xung quanh. Điều này rất quan trọng nếu bạn "tham chiến" trong các giải game luôn đông nghịt người xem và náo nhiệt. Đặc biệt, phiên bản mới nhất này còn kèm theo một USB 2.0 Soundcard với âm thanh "Virtual 7.1 Surround" tương thích mọi hệ điều hành, tạo sự khác biệt hoàn toàn với các tai nghe đời mới hiện nay. Soundcard này tạo được sự ổn định cần thiết cho game thủ vì dù thi đấu ở đâu, vẫn giữ được cảm giác âm thanh quen thuộc, ấm áp hàng ngày.

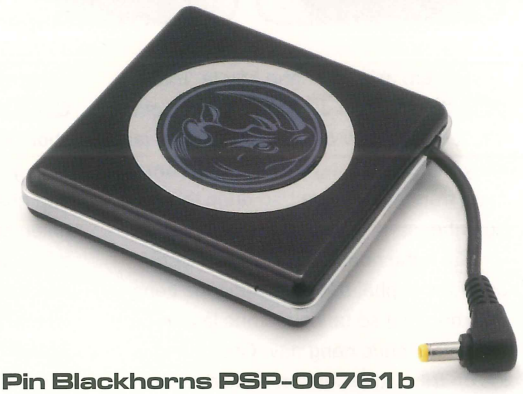
Ấn tượng đầu tiên khi thấy chiếc tai nghe này là thiết kế "của game thủ". Trước hết, đó là khả năng tháo rời dễ dàng thành 3 phần, rất tiện để mang đi thi đấu bên ngoài. Những đoạn dây dài và chắc chắn của tai nghe giúp game thủ thoải mái lựa chọn vị trí thích hợp trong lúc thi đấu; bộ điều chỉnh âm thanh gồm nút trượt chỉnh âm lượng và microphone tích hợp phần điều khiển riêng từng nấc như cao, thấp hoặc tắt. Bộ điều chỉnh âm thanh này còn có thêm thanh kẹp kim loại có thể móc vào cổ áo, túi hoặc thắt lưng. Thêm vào đó, cần điều khiển microphone bằng chất liệu đặc biệt rất dễ bẻ cong hoặc xếp gọn, nên dễ dàng tạo vị trí để đàm thoại thoải mái nhất. Tuyệt nhất là cấu tạo của các miếng đệm to, đem lại cảm giác êm ái, thoải mái và dễ chịu cho dù bạn có đeo cả chục giờ khi thi đấu. Hai bên tai còn có những miếng đệm trùm tạo cảm giác êm ái cũng như tránh bớt tiếng ồn bên ngoài.



Giá gần 2.000.000đ, khá cao so với game thủ Việt Nam nhưng hiệu quả, ưu thế và tiện lợi, SS5HV2 hoàn toàn đáng giá. Có tai nghe thuộc "hàng khủng" này, chắc chắn bạn có ưu thế và phát huy hết khả năng của mình trong các cuộc tranh tài đỉnh cao.

QUỐC BẢO

Đồ nghề cho PSP (phần 2)



Pin Blackhorns PSP-00761b

Tháng trước, Test Lab đã giới thiệu 3 "món ăn" cho PSP là ổ cứng 4GB, tai nghe không dây và lướt web không dây. Tháng này, ta tiếp tục thưởng thức thêm vài "món ngon" mới trên bàn tiệc PSP.

Pin Blackhorns PSP-00761b

Bất cứ ai dùng thiết bị di động đều không thể thờ ơ với pin, mà PSP lại là một trong số thiết bị ngốn nhiều năng lượng nhất. Pin lithium ion bán với máy có thể không đủ cho bạn rong ruổi cả ngày vì chỉ có 1800mAh, chơi liên tục được khoảng 4 giờ. Nếu khoảng thời gian này vẫn chưa đủ "ép phê" thì bạn nên trang bị thêm viên pin thứ hai Blackhorns trong những chuyến chơi xa với công suất đến 2000mAh; nghĩa là có thể chơi thêm được hơn 4 giờ nữa. Hợp tông màu với PSP, pin vuông vắn, nhỏ gọn, màu đen bóng với các góc bo tròn, tô điểm bằng các họa tiết đặc thù PSP. Mặt trước được tô điểm bằng vòng tròn màu kim loại, bên trong là logo hình con tê giác của Blackhorns. Trên thân pin có nút và đèn (4 nấc) để báo mức pin, tiện cho bạn biết được công suất còn lại. Điểm mà tôi thích nhất là cái rack để gắn pin vào PSP. Rack gắn bắt vít vào 2 lỗ vít sẵn có phía trên PSP và pin nằm gọn gàng phía sau, như thể PSP đang "cõng" pin.

Đế sạc Core Gamer PSP-00767m

Giống mọi thiết bị di động khác như điện thoại, PDA, máy tính xách tay... PSP cũng có cả chân đế. Và chân đế của PSP không chỉ đơn thuần để sạc mà còn là vật trang trí rất "pro", đầy cá tính trên bàn của bạn. Đế sạc màu đen bóng cùng tông với PSP, có đèn xanh dương 2 cạnh tăng thêm chất hi-tech. Đế có tính năng tự động ngắt nguồn khi pin được sạc đầy. Nếu bạn xem phim với PSP thì đế sạc này khá thích hợp vì giúp PSP ngửa ra sau khoảng 15 độ, thuận mắt hơn. Chỉ tiếc đế sạc không có dây cắm đồng bộ với máy tính.

Cáp đồng bộ DragonPlus SAM-PSPPCDTC

Bạn muốn đồng bộ PSP với PC để chuyển nhạc, phim hay tập tin lưu game lại trên PC thì phải cần đến cáp USB đồng bộ với PC. Cáp đồng bộ của DragonPlus vừa có thể đồng bộ, vừa cho bạn sạc pin trực tiếp, lấy nguồn điện từ ngõ USB của máy tính khá tiện lợi. Dây cáp dạng chữ Y, một đầu USB nối với PC, đầu kia gồm 2 ngõ: nguồn và USB nối với PSP.

Bao máy

Có thể nói bất cứ thiết bị di động nào có mặt trên thị trường thì ngay lập tức các công ty đổ xô vào sản xuất vỏ máy và bao da bảo vệ. PSP cũng được ưu ái khi có khá nhiều loại bao khác nhau, từ chất liệu nhựa dạng hộp thông thường, cho đến những loại bao da cao cấp... Nhiều dân chơi PSP thường thích loại bao dạng da thuộc màu đen, chỉ đủ cho PSP (không thể chứa được PSP có gắn pin hay ổ cứng thêm). Loại bao này giống với các loại bao da điện thoại di động của "quí ông" hay đeo ngay dây nịt.

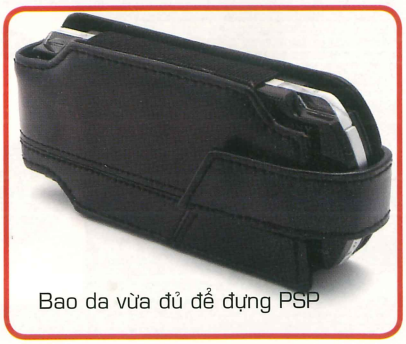
LÊ DUY

Core Gamer PSP-00767m

Cáp đồng bộ DragonPlus dạng chữ Y.

Liên hệ

Hiệp Lực: 92 Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM;
ĐT: (08) 914 4037



Bao da vừa đủ để đựng PSP

Lần đầu, giật giải đấu

Năm nay, hệ thống Game&Game World Championship 2006 được tổ chức lần đầu tiên tại Hàn Quốc với 3 game Gunbound, Silkroad Online và Shot Online. Riêng Gunbound có hẳn giải đấu quốc tế Gunbound World Championship 2006 diễn ra vào ngày 23/09/2006. Là trò chơi trực tuyến đầu tiên ở Việt Nam "mang chuông đi đánh xứ người", Gunbound có niềm vinh dự rất lớn khi các game thủ VN đã đoạt chức vô địch thế giới ở giải này.

Với kết quả từ giải Grand Prix 2006 do công ty AsiaSoft tổ chức tại VN (24/07/2006 – 03/09/2006), 3 game thủ Nguyễn Thanh Tuấn, Đoàn Thanh Nhã, Đỗ Minh Tiến cùng trưởng đoàn Trần Hữu Duy đại diện cho Gunbound Việt Nam tham gia Gunbound World Championship 2006.

Bảng "tử thần"

Có tất cả 11 đội tham dự vòng loại, chia làm 2 bảng thi đấu vòng tròn tính điểm để chọn 2 đội đứng đầu vào bán kết. VN nằm ở bảng B cùng với Singapore, Hàn Quốc, Peru và Nhật Bản. Mỗi trận đấu có 5 lượt, thi đấu theo các thể loại khác nhau, đội nào thắng 3 lượt trước sẽ thắng.

Ở lần ra quân đầu tiên, VN vượt qua Singapore với tỉ số 3-2 và tiếp tục thắng Hàn Quốc 3-1. Bước sang loạt đấu thứ 3, do hạn hẹp về thời gian nên BTC quyết định chỉ thi đấu 3 lượt. Trước một Peru giàu chiến thuật, VN đã thất thủ 0-2 nhưng cũng kịp hạ "kẻ lót đường" Nhật Bản 2-0 ở trận đấu cuối cùng của vòng loại.

Tình thế bảng B lúc này khá gay cấn vì có đến 3 đội đồng điểm (3 thắng, 1 bại) là Peru, VN và Singapore, do vậy, BTC quyết định thi đấu vòng tròn giữa 3 đội để chọn ra 2 đội vào bán kết và chỉ đấu 1

lượt duy nhất. Các game thủ Peru bất ngờ thua cả 2 trận nên đành ngồi ngoài cuộc chơi, còn Singapore phải "nhường" vị trí nhất bảng B cho VN. Ở bảng A không đội nào cản được bước tiến của Indonesia và Malaysia.

Vòng "nội chiến"

Bán kết được xem là nội chiến bởi cả 4 đội xếp nhất, nhì mỗi bảng đều nằm trong khu vực Đông Nam Á, trong đó có đến 3 đội đến từ 3 quốc gia sử dụng phiên bản Gunbound do công ty Asiasoft Châu Á phát hành là VN, Singapore và Malaysia. Kể từ bán kết, các đội phải phân định thắng thua qua 7 lượt đấu.

Sau những vinh quang ở vòng loại, hai đội ở bảng A bắt đầu nếm vị đắng khi Indonesia có trận thua đầu tiên khi gặp Singapore, còn Malaysia mất suất vào chung kết vì chịu thúc thủ trước VN với tỉ số 2-4. Indonesia gỡ gạc được tí chút sau khi hạ Malaysia trong trận tranh hạng 3.

Như vậy, VN và Singapore lần thứ 3 đụng nhau. Lần này là trận quyết định ngôi vô địch. "Tuy nhiên, không vì hai trận thắng ở vòng bảng mà bọn em chủ quan, bởi Singapore cũng đang rất sung sức và quyết tâm trả món nợ ở vòng bảng", đội trưởng Nguyễn Thanh Tuấn cho biết. Quá tam ba bận ư? Hãy xem nào... Các game thủ VN đã xuất sắc giành chiến thắng 4-1, sau đó còn vui vẻ "bồi thêm" 1 trận giao hữu nữa khiến các đối thủ từ đảo quốc sư tử phải tâm phục khẩu phục. Các game thủ đại diện Gunbound VN đã thể hiện mình hoàn toàn xứng đáng với vị trí Quán quân cùng giải thưởng 10.000USD.

KIM HOÀN

Các thể loại thi đấu

- Thể loại Score: mỗi đội được cho số "mạng" nhất định. Khi một game thủ bị "chết", số "mạng" của đội tương ứng giảm xuống 1 điểm. Đội nào bị giảm đến 0 trước là thua cuộc.
- Thể loại Solo: mỗi game thủ tham gia chỉ có 1 mạng và điều khiển 1 mobile duy nhất. Đội nào hết người trước tiên sẽ thua cuộc.
- Thể loại Tag: mỗi game thủ có quyền lựa chọn 2 mobile thi đấu, mobile đầu tiên được chọn sẽ có đủ 100% máu, còn mobile thứ 2 chỉ có 50% máu. Cách thi đấu và kết quả chiến thắng giống như thể loại Solo, nhưng khác ở chỗ là có thể thay đổi qua lại giữa 2 mobile.
- Thể loại Jewel: gần giống với Score nhưng không bắn với nhau mà bắn những con Raon rớt từ trên trời để lấy điểm, mỗi con Raon sẽ mang 1 số điểm nhất định, cao nhất là 25 điểm, thấp nhất là -5 điểm. Đội nào đạt được số điểm 100 trước là thắng.

Chiến thuật của đội VN

- Thể loại Score. Nếu là map có cấu trúc kiên cố, bằng phẳng thì chọn mobile Ice (Voi), item Dual, Dual+, 2 người tập trung bắn và hạ 1 đối thủ trước khi đến lượt anh ta đi (chiến thuật cắt turn). Trong trường hợp map có cấu trúc yếu, có thể đào cho đối thủ rơi xuống thì chọn theo hướng: đội trưởng chọn BigFoot, 4 bơm máu, 1 teleport để hạ đối phương và sống sót lâu hơn, còn 2 đội viên chọn 2 BigFoot, 3 bơm máu, 1 xẻng đào đất, 1 teleport để quấy rối và đào cho đối thủ rơi xuống hố.
- Thể loại Tag. Mỗi người chọn 2 loại xe. Nếu map kiên cố và bằng phẳng thì chọn 1 Ice, 1 BigFoot, item 1 teleport, 4 máu. Map cấu trúc yếu, dễ phá vỡ: 2 BigFoot với item 1 teleport, 2 bơm máu, 2 xẻng đào, hoặc 1 BigFoot, 1 J.Frog chọn item 1 teleport, 2 máu, 1 Dual.
- Thể loại Solo. Có 2 lựa chọn tùy theo sở trường: Mobile Ice item 6 bơm máu hoặc Mobile BigFoot item 6 bơm máu. Không quan tâm nhiều đến map.
- Thể loại Jewel. Đội chỉ chọn BigFoot, 1 teleport, 2 xẻng đào, cố đào cho đối thủ rơi xuống, không cần phải bắn jewel để kiếm đủ điểm chiến thắng. Vì nếu đào thành công sẽ khiến cho đối thủ bị mất góc bắn nên cơ hội giành chiến thắng cũng cao hơn, nhanh hơn.

Bảng A

TT	Đội	Thắng	Thua
1	Indonesia	5	0
2	Malaysia	4	1
3	Mỹ	3	2
4	Philippines	2	3
5	Đức	1	4
6	Canada	0	5

Bảng B

TT	Đội	Thắng	Thua
1	Việt Nam	3	1
2	Singapore	3	1
3	Peru	3	1
4	Hàn Quốc	1	3
5	Nhật Bản	0	4

Kết quả xếp hạng

Hạng	Đội
1	Việt Nam
2	Singapore
3	Indonesia
4	Malaysia

Grand Prix 2006 tại Việt Nam
Tổ chức: **ASIASOFT VN**
Bảo trợ thông tin: **Tạp chí TGVT (Thế Giới Game)**
Tài trợ giải thưởng: **NOVA Computer**
Tài trợ thi đấu: **Net Chùa**

Việt Nam E-Sport Championship

Giải Vô địch THỂ THAO ĐIỆN TỬ

"Tháng 12 năm nay, một sự kiện quan trọng sẽ chính thức ra mắt cộng đồng game Việt Nam: giải Vô địch thể thao điện tử Việt Nam lần thứ nhất - Một giải thi đấu game quy mô và chuyên nghiệp nhất của Việt Nam do tạp chí Thế Giới Vi Tính phối hợp với cộng đồng game thủ Việt Nam tổ chức."

E-Sport (hay còn gọi là thể thao điện tử) là một bộ phận của E-Entertainment (Giải trí điện tử), được khai sinh từ cuộc hội ngộ giữa phong trào chơi game giải trí với văn hóa Internet vào khoảng cuối những năm 90 của thế kỷ XX. Cho đến nay, E-Sport đã khẳng định được chỗ đứng, vai trò và con đường riêng trong thế giới giải trí điện tử rộng lớn. Đó là sự kết tinh và gắn kết của tinh thần thể thao, sự sáng tạo, tính chất đặc biệt trong nền công nghiệp giải trí hiện đại.

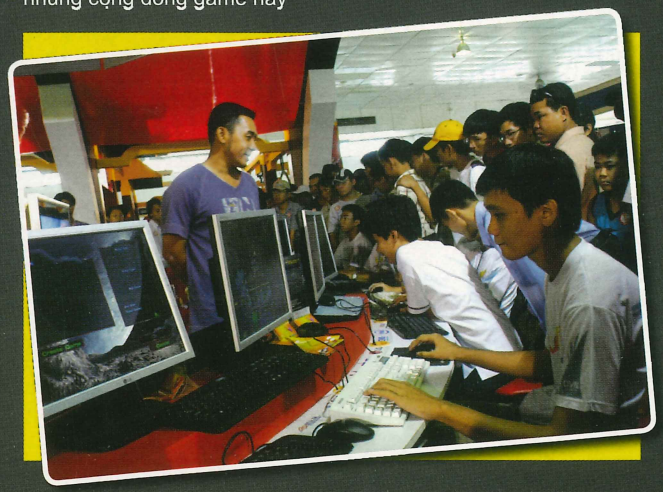
Hiện nay tại Việt Nam, E-Sport mới chỉ ở các bước phát triển về mặt hình thái cơ bản với sự xuất hiện của một số câu lạc bộ (clan) chuyên về game có tổ chức và đường lối hoạt động khá rõ ràng, có thể kể đến một số cộng đồng tên tuổi như: 1st gaming, Pro A gaming, Q9 gaming, clan Vie, clan 4ever, clan Volcano... Tuy nhiên điều đáng nói là những cộng đồng game này lại đang rất thiếu những sân chơi có tổ chức, quy mô và chuyên nghiệp, nơi họ có thể khẳng định được vai trò, vị thế của mình với tư cách là một bộ phận đại diện cho cộng đồng của một quốc gia trong xu thế hội nhập văn hóa thời đại mới với phong trào E-Sport thế giới.

GIẢI VIỆT NAM E-SPORT CHAMPIONSHIP (VESC)

Tạp chí Thế Giới Vi Tính VN (PC World VN) phối hợp cùng cộng đồng người chơi game VN thành lập một giải đấu quy mô và chuyên nghiệp nhất hiện nay, trải rộng cả nước và là sự kiện game lớn nhất do Việt Nam tổ chức, với mong muốn xây dựng một sân chơi lành mạnh, bổ ích thu hút sự quan tâm của giới trẻ đặc biệt các game thủ yêu thích các thể loại game mang tính đối kháng cao, đậm chất thể thao.

Mục tiêu của giải chính là đặt nền móng, tạo điền đề mạnh mẽ cho việc công bố một giải đấu quy mô và liên tục quanh năm dành cho các bộ môn game thi đấu, phỏng theo mô hình các giải đấu chuyên nghiệp tại các nước bạn. Mong mỏi trong tương lai gần, các thể loại trò chơi, đặc biệt các game thi đấu sẽ được toàn xã hội công nhận là những bộ môn thể thao điện tử mang lại nhiều giá trị lợi ích cho cá nhân và xã hội.

Dự kiến giải đấu VESC trong năm nay sẽ bao gồm 5 bộ môn: Warcraft, Starcraft, FIFA Soccer, Counter - Strike



Một số thông tin thêm về giải đấu

Vòng đấu loại tại Hà Nội sẽ diễn ra tại Cyber Game Net Việt Cyber (dự kiến đây sẽ là Cyber Game lớn, hiện đại và tiêu chuẩn nhất hiện nay sẽ được khai trương vào đầu tháng 12). Số lượng game thủ tham gia đăng ký cũng sẽ cao kỷ lục so với các sự kiện game đã từng được tổ chức tại Việt Nam với sự tham gia đông đảo từ phía cộng đồng game Counter - Strike và Winning Eleven (theo ước tính từ BTC sẽ có khoảng gần 5000 game thủ đăng ký tại 2 thành phố lớn là HN và TP HCM, tổng số đăng ký trên cả nước khoảng từ 7000-8500 người). BTC sẽ chọn ra 32 game thủ xuất sắc nhất trong cả nước ở 5 bộ môn game để thi đấu vòng chung kết tại TP HCM tranh chức vô địch. Dự kiến ngoài hoạt động thi đấu game, giải còn có nhiều hoạt động giải trí, quảng bá và khuếch trương lớn khác nhằm phát triển mạnh hơn nữa phong trào thể thao điện tử tại Việt Nam.

Theo ý kiến của nhiều người trong giới game, đây là giải đấu đã được mong chờ từ lâu của rất nhiều phía: người chơi game, các đơn vị truyền thông, đơn vị cung cấp phần cứng và một số đơn vị khác có liên quan. Điểm đặc biệt trong sự kiện này là sẽ có tới 5 bộ môn game thi đấu trong đó sẽ có bộ môn Counter - Strike (hay vẫn được gọi là Half life) vốn chưa từng được đưa vào thi đấu chính thức tại VN; BTC sẽ nỗ lực đưa bộ môn này vào thi đấu nhằm tạo sân chơi cho một cộng đồng rất đông đảo của bộ môn này. Bên cạnh đó sự kiện còn bao gồm 2 game bóng đá là FIFA Soccer và PES (Pro Evolution Soccer), tuy nhiên game thủ sẽ được thi đấu dựa trên 2 nền tảng khác nhau là PC (với FIFA) và PS2 (với PES), thông qua 2 game này BTC cũng muốn mở rộng hơn nữa cộng đồng người chơi game trên nền PS2, đưa họ dần trở thành một bộ phận thiết yếu của eSport VN (thể thao điện tử Việt Nam).

Theo đại diện BTC giải đấu và PC World VN: Song song với việc thành lập hệ thống giải đấu ổn định và lâu dài cho giới game thủ, PC World VN cũng sẽ phối hợp chặt chẽ hơn nữa với cộng đồng game thủ Việt Nam tiến tới thành lập câu lạc bộ eSport VN (Thể thao điện tử VN club), xây dựng khối cộng đồng những người trẻ tuổi, say mê thể thao điện tử, có tiếng nói và vị thế trong giới trẻ. Câu lạc bộ eSport VN sẽ có nhiều hoạt động mang tính cộng đồng, quần chúng cao như: Tổ chức các chuyến đi thi đấu, biểu diễn tại các trường học, địa phương nhằm giới thiệu tinh thần thể thao điện tử đến với nhiều bạn trẻ hơn nữa, làm cho thể thao điện tử VN thật sự có tiếng nói xứng đáng được coi là sân chơi của thời đại mới.

và PES (Pro Evolution). Giải dự kiến sẽ có các hoạt động quảng bá rộng lớn đến toàn bộ cộng đồng chơi game nói riêng và giới trẻ VN nói chung vào đầu tháng 11 tới, nhằm khởi động cho sự kiện game lớn nhất năm này, các hoạt động gồm có: Họp báo giới thiệu sự kiện, quảng bá tại các trường học và quán café Internet. Tuần tự giải sẽ thi đấu vòng loại tại HN dự kiến vào khoảng ngày 2-3 tháng 12 và TP HCM ngày 9-10/12 , và thi đấu chung kết tại TP HCM vào 16-17/12. Các thông tin chi tiết sẽ được cập nhật vào khoảng đầu tháng 11 tại website: *www.pcworld.com.vn* và *www.esport.vn* khi sự kiện chính thức được ra mắt công chúng. Các game thủ quan tâm đến vấn đề này, hãy cùng đón chờ và cảm nhận.

PHAN HOÀN

Khái niệm eSport

Theo định nghĩa của giới chơi game thì eSport là một bộ môn game chơi trên các nền PC, PSP, PS, PS2, Xbox... đòi hỏi các kỹ năng cao, không chỉ trong thi đấu mà còn trải qua cả một quá trình tập luyện, tìm hiểu nghiêm túc về trò chơi, vận dụng các yếu tố về trí lực như: khả năng phán đoán, tư duy logic, chiến thuật, chiến lược... Một số trò chơi còn đòi hỏi khả năng "teamwork - đồng đội phối hợp" rất cao...

Không khác biệt quá lớn với các môn thể thao thông thường mà chúng ta ai cũng biết, với eSport, các vận động viên ảo đòi hỏi phải có các yếu tố như: phản xạ nhạy bén, tư duy linh hoạt, sự khổ luyện, học hỏi và nghiên cứu... Đặc điểm khác nữa giúp eSport tạo nét khác biệt đó là người chơi phải có khả năng hòa nhập tốt nhất, nhanh nhất đối với thế giới kỹ thuật số để có được sự lựa chọn giải pháp tối ưu phát huy sức mạnh của mình. Sự hiểu biết về chiến thuật được coi như những quân cờ, nước đi quan trọng cho một trận đấu.

Để tới đích cuối cùng của con đường chinh phục đỉnh cao của eSport, các vận động viên ảo phải trải qua rất nhiều cửa ải là các giải đấu game một cách công bằng. Mục đích cuối cùng là "Chiến Thắng" - sự chiến thắng được một cộng đồng đoàn kết, gắn bó những con người của môn thể thao điện tử thừa nhận.

Trên thế giới phong trào eSport phát triển rất mạnh và thực sự bùng nổ đặc biệt trong thời gian gần đây. Các giải đấu, sự kiện quy mô lớn (toàn cầu) ngày càng mở rộng cả về số lượng và chất lượng; tiêu biểu trong số đó có thể kể đến: Giải đấu CPL (Cyberathlete Professional League - *www.thecpl.com*); CAL (Cyberathlete Amateur League - *www.caleague.com*); ESWC (Electronic Sport World Cup - *www.esworldcup.com*); WCG (World Cyber Games - *www.worldcybergames.com*); CEVO (Cyber Evolution Community - *www.cevolved.com*); WEG (World Esports Games - *www.worldesportsgames.com*); WSVG (The World Series of Video Games - *www.thewsvg.com*); CSA...

Các bộ môn game phổ biến được cả cộng đồng eSport thế giới công nhận có một đặc điểm chung đều là các game đòi hỏi khả năng tư duy cao, sự tập luyện, sáng tạo và kiên trì theo đuổi cũng như có sức hấp dẫn mãnh liệt thuộc nhiều thể loại như: chiến thuật, thể thao, hành động, thời gian thực... Hiện nay có khoảng hơn 10 game thuộc các thể loại khác nhau trên PC, PSP, PS2, PS, X-Box,...được liệt vào danh sách như Warcraft, Starcraft, Counter - Strike, Quake 4, Grand Turismo 4, Pro Evolution Soccer, FIFA, Need for Speed...

Ông Jong Yong Yun, đồng chủ tịch Ủy Ban WCG đồng thời là phó chủ tịch và CEO của Samsung Electronics trao cúp vô địch cho ông Michele Faglia, thị trưởng của thành phố Monza.

Châu Âu đón chào World Cyber Games 2006

Tối 18/10/2006 (rạng sáng 19/10/2006) một buổi hòa nhạc lớn được truyền trực tiếp tại Ý để chào mừng giải game lớn nhất hành tinh World Cyber Games (WCG) 2006 lần đầu tiên được tổ chức ở châu Âu tại Monza, Italy. Đội tuyển Việt Nam đã sẵn sàng.

Sau gần 20 giờ bay "miệt mài" từ Việt Nam sang Ý, đội tuyển Việt Nam đã đến Milan và đóng quân tại Crowne Hotel, một trong hai khách sạn chính thức của WCG dành cho game thủ.

Tuyển Việt Nam gồm 5 game thủ thi đấu 3 nội dung là Fifa 2006, WarCraft III và Starcraft. Hai cơ quan truyền thông đi cùng đoàn là đài truyền hình kỹ thuật số VTC và tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game. Hiện các game thủ Việt Nam có sức khỏe tốt và đang chờ đến lượt thi đấu.

Tối 18/10/2006 tại Monza đã diễn ra buổi đại hòa nhạc khai mạc WCG 2006 với các nghệ sĩ như Carmen Consoli, Max Gazze và Gianna Nannini... Buổi khai mạc được truyền trực tiếp qua đài phát thanh Italy, Play Radio cùng nhiều sự kiện, trò chơi và hoạt động trước sự chứng kiến và tham gia của 700 game thủ hàng đầu thế giới từ khoảng 70 quốc gia. Ông Hyuong Seok Kim, tổng giám đốc công ty ICM, nhà tổ chức WCG 2006, cho biết: "Chi phí tổ chức cho WCG 2006 lần này rất cao, xấp xỉ 5 triệu USD, hơn hẳn những lần tổ chức tại Hàn Quốc, Mỹ và Singapore".

P.Q

Đoàn Việt Nam tại Autodromo, Monza, Italy

Lễ bốc thăm thi đấu

Khu vực khởi động, thi đấu

Tân Thái Bình Champion League

3 tuần sôi động

Sau lễ công bố vào ngày 29/09/06, giải Tân Thái Bình Champion League (TTB CL) đã bước vào một "mùa thi đấu" hết sức thú vị. Đây là giải đấu theo thể thức vòng tròn tính điểm chuyên nghiệp tương tự như các giải đấu World Cyber Games, Electronic Sports World Cup... Giải được tổ chức bởi sự hợp tác của hai cộng đồng game Procsvn và VietStarCraft cùng nhà tài trợ chính là công ty Tân Thái Bình.

Thể thức chuyên nghiệp

Giải lần này chỉ tổ chức thi đấu đồng đội giữa các đội mạnh TP. Hồ Chí Minh cho hai game là StarCraft và Counter-Strike, sau đó sẽ mở rộng quy mô. Sáu đội game StarCraft Broodwar: **1TTB|DreamVN**; **Q9 Gaming**; **1st.vn Gaming; NK**; **Super**; **83** và 6 đội Counter Strike: **1st.VN; 1st.mix; Q.9; 1TTB|DreamVN; wH's; Miracle** sẽ so tài để tìm ra những nhà vô địch với giải thưởng là cup và 8.000.000đ, đội nhì sẽ có phần thưởng là 1.600.000đ, giải 3 sẽ nhận được những phần thưởng có giá trị từ nhà tài trợ. Ngoài ra, mỗi tuần BTC còn dành 1 phần thưởng trị giá 100.000đ dành cho đội có: Fan đông nhất; Fan sôi nổi nhất; Fan có hình ảnh đẹp nhất. Mục đích của giải nhằm thắt chặt tình hữu nghị giữa các CLB game chuyên nghiệp, tạo một sân chơi, nơi tập luyện thường xuyên cho game thủ nhằm cọ xát, nâng cao trình độ cũng như tâm lý cho các "chiến binh" chuẩn bị cho các giải lớn trên phạm vi cả nước như World Cyber Games, Electronic Sports World Cup, và Viet Nam eSport Championship sắp diễn ra vào cuối năm nay. Giải TTB CL hứa hẹn sẽ mang lại các trận đấu kịch tính và hồi hộp suốt mùa giải.

Giải đã khai mạc vào ngày 01/10/06 và cúp vô địch sẽ trao cho đội vô địch vào ngày 03/12/06. Giải đấu áp dụng thể thức thi đấu chuyên nghiệp như của thế giới, mỗi tuần giải diễn ra 2 lượt đi và về vào sáng Chủ Nhật. Game StarCraft Broodwar thi đấu đồng đội với 2 trận đánh đơn và 1 trận đánh đôi, còn Counter Strike 1 trận đấu gồm 16 round (mỗi đội ở 1 phe trong 8 round). Game StarCraft Broodwar là các bản đồ chuẩn sử dụng cho phiên bản Broodwar 1.14: Luna The Final, Lost Temple 2.04, Arcadia; còn game Counter Strike là bản 1.6: de_dust2, de_train, de_nuke, de_inferno, cpl_mill. Tất cả map trên là những map được sử dụng trong các giải đấu chuyên nghiệp như WCG, CPL, ESWC...

Các đội tham gia giải đấu

Có thể nói TTB CL là giải đấu chuyên nghiệp khu vực đầu tiên, đòi hỏi 12 đội tham gia phải có tính kiên nhẫn, kinh nghiệm và kỷ luật cao. Trước giải đấu, theo nhận định của các game thủ tham gia giải và các "nhà phân tích" chiến lược thì **1st.VN** là hạt giống số 1 của giải ở trò Counter Strike, còn với StarCraft Broodwar thì **Q9 Gaming** tỏ ra là ứng cử viên sáng giá nhất của chức vô địch. Tuy nhiên, mọi đánh giá, nhận định đều là quá sớm vì đây không phải là giải đấu tập trung trong vài ngày mà kéo dài đến 3 tháng. Mọi chuyện đều có thể xảy ra - "đường dài mới biết sức ngựa"! Đến nay giải đã thi đấu được 3 tuần của tháng thứ nhất và kết quả thi đấu tuần thứ 3 của trò Counter Strike như sau:

Trận đầu tiên đội **1st.vn** toàn thắng đội **Q9** với tỉ số 16-0, trận đấu này không có gì đáng bàn luận khi 1st.vn chứng tỏ bản lĩnh "bất trị" của mình và đè bẹp đối thủ. Trận tiếp theo là cuộc so tài giữa đội **Miracle** và **1st.mix**, đây có thể nói là trận đấu quyết liệt khi 2 đội tranh chấp nhau... "sát nút" và không khoan nhượng, kết thúc thời gian thi đấu chính thức 2 đội hòa nhau với tỉ số 15-15. Thắng bại được phân định trong các hiệp phụ, cuối cùng

Miracle thắng **1st.mix** với tỉ số 19-17. Trận thứ 3 là cuộc đối đầu giữa **wH's** và **1TTB|DVN**, có thể nói **wH's** là đối thủ cạnh tranh đáng gờm của **1st.vn** vì **wH's** cũng "trả lời" bằng trận thắng **1TTB|DVN** với tỉ số 16-2. Tất cả các trận trong tuần thứ 3 đều đấu bằng bản đồ **de_dust2**.

Sau 3 tuần bảng xếp hạng tạm thời như sau:

Hạng 1 : 1st.VN 9 điểm (hơn wH's về hiệu số)
Hạng 2 : wH's 9 điểm
Hạng 3 : Miracle 6 điểm
Hạng 4 : 1st.Mix 3 điểm
Hạng 5 : 1TTB|DVN 0 điểm
Hạng 6 : Q.9 Gaming 0 điểm

Song song đó game StarCraft Broodwar cũng bước vào tuần thứ 3, các trận thi đấu ở tuần này sử dụng bản đồ Gaia. Tuần này các đội **83**, **Q9 Gaming**, **1st.vn Gaming** đều thắng đối thủ một cách thuận lợi với kết quả chung cuộc đều là 2-0: **83** thắng **Super**; **Q9 Gaming** thắng **3fg**; **1st.vn Gaming** thắng **1TTB | DVN**.

Sau 3 tuần bảng xếp hạng tạm thời như sau:

Hạng 1: 1st.vn Gaming 9 điểm (hơn wH's về hiệu số)
Hạng 2: Q9 Gaming; 83 5 điểm
Hạng 3: 1TTB | DVN; 3fg 3 điểm
Hạng 4: Super 2 điểm

T.B

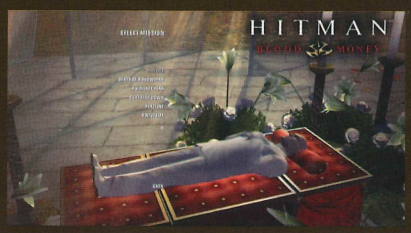
NHẠC GAME

Sự bình yên chết chóc

Bạn biết bộ phim đoạt giải Oscar năm nay là Crash, bộ phim đoạt giải hiệu ứng âm thanh hay nhất năm nay là King Kong, bộ phim đoạt giải nhạc hay nhất là Brokeback Mountain. Bạn là một game thủ thực thụ, vậy bạn có biết game nào được đánh giá có nhạc và hiệu ứng hay nhất?

Một trong những game được đánh giá cao về nhạc trong năm nay là Hitman: Blood Money (HBM). Tựa game này được đề cử cho giải "Best video game score" của MTV Video Music Awards (đã công bố) và giải "Soundtrack of the year" của Golden Joystick Awards (công bố ngày 27/10 tới). Và ít game nào sau khi tung ra, nhà sản xuất lại xuất bản tiếp đĩa CD riêng về nhạc game như HBM.

Nói đến HBM, không thể không nhắc đến nhà soạn nhạc Jesper Kyd (*www.jesperkyd.com*), ông cũng là "cha đỡ đầu" cho 29 tựa game nổi đình đám khác như:



Splinter Cell: Chaos Theory, cả dòng game Hitman trước đó (Hitman Contracts, Hitman 2 và Hitman Codename 47), Freedom Fighters, Reaction Quake... Và những đoạn nhạc, soundtrack trong HBM, dưới bàn tay nhào nặn của Jesper Kyd, được dàn nhạc giao hưởng nổi tiếng thế giới Budapest Symphony Orchestra gồm 90 nhạc công, kết hợp với dàn đồng ca gồm 60 giọng đến từ Hungary đảm nhận. Nhiêu đó cũng đủ cho bạn thấy được âm thanh cho game "nặng ký" cỡ nào. Hãy cùng cảm nhận bên cạnh lối chơi hành động bí mật đầy lôi cuốn, những bản giao hưởng là nền nhạc chính của HBM có thể mê hoặc bạn như thế nào.

Mười sáu soundtrack của Jesper Kyd thực sự đã thổi hồn vào Hitman: Blood Money, là 16 tác phẩm hòa trộn giữa cổ điển là giàn nhạc giao hưởng với hiện đại là nhạc cụ điện tử. Bắt đầu vào game, bạn được thưởng thức ngay cảnh đẹp mê hồn của trời mây, với bản thánh ca Ave Maria nổi tiếng của Franz Schubert, một cảnh rất bình yên, như là sự yên tĩnh đáng sợ trước cơn bão dữ sắp đến. Cho dù bạn có là fan của rock, hip-hop... tôi cũng dám cược rằng bản giao hưởng mở màn đó sẽ khiến bạn phải xuýt xoa! Ngay khi vào cảnh 1 (Death of a showman) cũng cho

Phiếu giảm giá

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giảm giá 9% khi mua thẻ chơi game Võ Lâm Truyền Kỳ; Giảm giá 12% khi mua thẻ @Cash (TS Online, Gunbound, Hiệp Khách Giang Hồ).

Liên hệ: Công ty TNHH Châu Huỳnh Mai; 197/5 Cách Mạng Tháng 8, F.4, Q.3, Tp. HCM; ĐT: (08) 2907 157; Website:www.sieuthithe.com.

Thời gian giảm giá: Từ ngày 25/09 - 31/12/2006

Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

Phiếu giảm giá:

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giảm giá 5% khi mua RAM Corsair

Được phân phối và bảo hành bởi công ty TNHH Khải Thiên (KTC Co., Ltd), tại các cửa hàng vi tính có bán sản phẩm này trên toàn quốc.

Liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, Tp. HCM; ĐT: (08) 8341 323

Thời gian giảm giá: Từ ngày 25/06 - 31/12/2006

Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

16 soundtrack trong Hitman: Blood Money

- Apocalypse (Khải huyền)
- Secret Invasion (Đột nhập)
- Before The Storm (Trước cuồng phong)
- 47 Attacks (47 hành động)
- Hunter (Săn lùng)
- Action In Paris (Hành động tại Paris)
- Amb Zone (Giáp ranh)
- Night Time In New Orleans (Đêm New Orleans)
- Vegas
- Club Heaven (Câu lạc bộ Thiên đàng)
- Invasion On The Mississippi River (Xâm chiếm Mississippi)
- Rocky Mountains (Núi đá)
- Day Light In New Orleans (Ngày New Orleans)
- Trouble In Vegas (Rắc rối Vegas)
- Funeral (Đám tang)
- Main Title (Nhạc chính)

Bạn có thể nghe thử tại:
http://www.mp3.com/features/stories/5365.html#

bạn thấy tính chi tiết về âm thanh của môi trường xung quanh, tiếng chim hót vẳng lại từ xa, tiếng cót két khi bạn đi trên nền gỗ của bến phà, tiếng phát thanh viên từ chiếc loa còi vẳng lại từ phía xa... rất thật.

Trong màn "A new life", bạn sẽ ấn tượng bởi tiếng bước chân văng vẳng khi kẻ phản bội Diana đi vào trong đoạn trailer lúc đầu. Hay như màn "The murder of crows", Code 47 của chúng ta thả đồng xu lên bàn nước, bạn nghe được cả tiếng xoay rất chi tiết và thật của đồng tiền trước khi nó ngừng quay trên mặt bàn. Bạn thử để ý đoạn trailer trong màn "Till death do us part", tiếng gõ cửa của ông đưa thư cũng đủ làm bạn hồi hộp, hay tiếng quạt trần chậm rãi đánh vòng khi ông ta bị "xử lý" cũng rất ấn tượng, và còn nhiều đoạn nữa... Tất cả được "khắc nối" trên nền nhạc đệm đặc sắc. Kết thúc mỗi màn, bạn đừng vội lướt qua chỉ số bảng thành tích, hãy thưởng thức thành quả của mình trong "không gian nhạc" với tiếng rải thong dong, bình lặng của dương cầm, vỹ cầm, rồi thình linh dồn dập tiếng trống, tiếng bộ gõ cộng với nền violin kéo giãn không gian âm nhạc, hoành tráng, sống động cứ như thôi thúc bạn tiếp bước tiếp vào màn sau. Hoặc khi bạn vừa hạ đối phương bằng sợi cáp sở trường, tiếng trống dồn, tiết tấu nhạc đẩy lên mức cao trào càng tăng sự phấn khích, hồi hộp và khi đối phương không phát hiện được động thái đó của Code 47 thì nền nhạc chùng xuống lại, cứ như nhịp nhạc "bám sát" nhịp tim người chơi vậy!

Khi đấu súng, chơi theo lối "động" thì mọi thứ đều khác hẳn: nếu không dùng loa hay tai nghe, bạn sẽ bình tĩnh xử lí tình huống một cách gọn gàng, nhưng nếu có dàn loa 5.1 thì tiếng chân lính gác chạy, tiếng la ó cộng thêm đoạn soundtrack với những âm sắc, hợp âm vừa mạnh mẽ, nhanh vừa chói, gắt... sẽ khiến bạn hoảng hồn. Khi đứng bên này bức tường, hoặc phía sau cửa, bạn có thể nghe được tiếng trò chuyện và bước chân của đối phương để có thể định vị mà không cần mở bản đồ lên xem. Và đệm bên dưới những tiếng động ấy là một âm nền giao hưởng rất nhẹ nhưng chi tiết, rất rộng và toàn những hợp âm nghịch, "chói", càng tạo cảm giác hồi hộp, căng thẳng, hứa hẹn những diễn biến bất ngờ . Có thể nói lối đệm nhạc kiểu "nhà thờ" với âm thanh rộng hơn, huyền hoặc hơn và mang một chút thanh bình càng tạo nên hiệu ứng tương phản, ấn tượng cho HBM: sự bình yên <> cái chết không tiếng động, sự khởi đầu êm ả <> sự kết thúc cũng êm ả nhưng trong cảnh đám tang Code 47.

Cuối game, Code 47 mặc bộ vest trắng tinh, nằm như yên tịch trong khung cảnh lễ tang, trên ngực là 2 khẩu Colt quen thuộc bắt chéo và bạn như quen như lạ khi không gian tràn ngập giai điệu Ave Maria êm đềm nhưng lần này có cả tiếng nhịp tim chậm rãi, đều đặn như nút kết/mở một vòng tròn chuỗi sự kiện. Khác với bản mở màn, cảm xúc âm nhạc của bạn dường như đều đặn, chậm rãi và rồi... Code 47 "thức dậy" để đặt dấu chấm hết cho câu truyện "Đồng tiền nhuốm máu" của mình.

Rõ ràng, "phù thuỷ" Jesper Kyd đã kết "đuôi" âm nhạc vào "thân diều" gameplay để HBM có thể bay cao, lả lướt. Nếu chưa chơi HBM hay chơi rồi nhưng bị cuốn theo hành động thì bạn thử ngồi lại, bật loa lên và trải nghiệm một lần nữa. Bạn cảm thấy thế nào?

ĐỒNG ANH

Những game nằm trong danh sách đề cử của MTV năm nay

Nhạc game hay nhất

GAME ĐOẠT GIẢI
Elder Scrolls IV: Oblivion (Jeremy Soule)

CÁC ĐỀ CỬ
Dreamfall: The Longest Journey (Even "Magnet" Johansen)
Electroplankton (user-generated)
Ghost Recon: Advanced Warfighter (Tom Salta)
Hitman: Blood Money (Jesper Kyd)

Nhạc nền hay nhất

GAME ĐOẠT GIẢI
Mark Ecko's Getting Up (Atari)

CÁC ĐỀ CỬ
Burnout Revenge (Electronic Arts)
Driver: Parallel Lines (Atari)
Fight Night Round 3 (Electronic Arts)
NBA 2K6 (2K Games)

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT - Công Ty TNHH Phần Mềm Châu Á 63
CYBERWORLD - Công Ty CP Công Nghệ Thế Giới Ảo 48, 49
HALO 10, 43
HIỆP LỰC 72
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 64
INTECOM - Công Ty Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Thông Tin 3
SILICOM GROUP 19
VDC1 - Trung Tâm Điện Toán Truyền Số Liệu Khu Vực 1 29
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME - Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. **ĐT:** (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

www.pcworld.com.vn

11/11/2006

XUẤT HIỆN

GIAO DIỆN MỚI

Liên hệ Thông tin:
thegioivitinh@pcworld.com.vn

Liên hệ Quảng cáo:
Công ty MRD
P. 509, 79 Trương Định, Q. 1, Tp. HCM
Điện thoại: (84-8) 825 0133
Fax: (84-8) 823 7335

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VN

Tháng 12/2006

Một sự kiện quan trọng sẽ chính thức ra mắt cộng đồng game Việt Nam

Giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam Lần Thứ Nhất

Vietnam E-Sport Championship (VESC)

Giải thi đấu game quy mô và chuyên nghiệp nhất Việt Nam do tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game phối hợp với công ty MRD và cộng đồng game thủ Việt Nam tổ chức

DỰ KIẾN CÁC GAME THI ĐẤU:

WarCaft (Frozen Throne 1.20), StarCraft (Brood War ver 1.14), Counter-Strike 1.6, PES 6 (thi đấu trên nền PS2), FIFA Soccer 07.

THỜI GIAN VÀ ĐỊA ĐIỂM THI ĐẤU:

1. Vòng loại:

- **Vòng loại tại Hà Nội:** Net Việt Cyber Game, Tầng 3 - Khu liên hợp thể thao Hoàng Cầu, Đống Đa, Hà Nội từ 2/12 – 3/12/2006.
- **Vòng loại tại TPHCM:** Cyber Game: Không Gian Ảo, 58C Đồng Nai, Cư Xá Bắc Hải, Quận 10 từ 9/12 – 10/12/2006.

2. Vòng chung kết: 52 game thủ vượt qua vòng loại ở 5 bộ môn thi đấu sẽ tham gia vòng chung kết được tổ chức tại: CLB Văn Hóa – TDTT Quận 1, 116 Nguyễn Du, Quận 1 từ 16 – 17/12/2006.

Thông tin về đăng ký tham gia và chi tiết giải đấu sẽ được đăng tải trên *Thế Giới Game* và website *www.pcworld.com.vn*, *www.esport.vn* từ tháng 11/2006.

GIẢI THƯỞNG LỚN VÀ VINH DANH CHO CÁC GAME THỦ ĐOẠT THỨ HẠNG CAO

Càng nhiều...càng nhanh!

Bo mạch chủ 4 lõi (Quad-Core) tối ưu của GIGABYTE

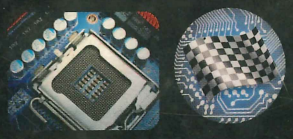
Supports Intel Core 2 Duo inside

Intel P965 EXPRESS CHIPSET | Intel G965 EXPRESS CHIPSET | Intel 946GZ EXPRESS CHIPSET

Thiết kế nguồn điện mạnh

Nguồn điện 6 pha hoặc hơn

Bus hệ thống được tối ưu



(DQ6 / DS rev. 2.0 series ATX Platform)

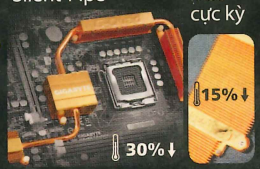
Siêu bền

Thiết kế tất cả tụ điện đều ở thể rắn

(DQ6 / DS series)

Không ồn và mát

Công nghệ Silent-Pipe



(DQ6 / DS4)

Mát cực kỳ

(DQ6)

Hiệu năng cao và dễ nâng cấp

Outstanding Overclocking & Overvoltage

EASY TUNE 5 System Enhancement Tool

(S3 above)

Vista Premium Ready & Advanced Audio Quality

VISTA PREMIUM READY

(DQ6 / DS rev. 2.0 series ATX Platform)

6-Quad GA-965P-DQ6 (rev. 2.0)

DOLBY DIGITAL LIVE | dts CONNECT

Hỗ trợ CPU Intel® Core™2 Extreme 4 lõi

Quad BIOS | Quad Cooling | Quad Triple phase | Quad eSATA2 | Quad Core Ready | Quad DDR2 slots

Siêu bền
Toàn bộ tụ điện ở thể rắn

QUAD CORE OPTIMIZED

S Series GA-965P-DS4 (rev. 2.0)

Hỗ trợ CPU Intel® Core™2 Extreme 4 lõi

Silent-Pipe | Speed | Smart | Safe

Siêu bền
Toàn bộ tụ điện ở thể rắn

QUAD CORE OPTIMIZED

D (Ultra Durable) : Bo mạch chủ có toàn bộ tụ điện ở thể rắn

* Windows VISTA Ready Requirement : • High Definition Audio • DirectX 9.0 VGA

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Nhà phân phối:

MicroStar YOUR HIGH-TECH PARTNER

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04 5371525
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội